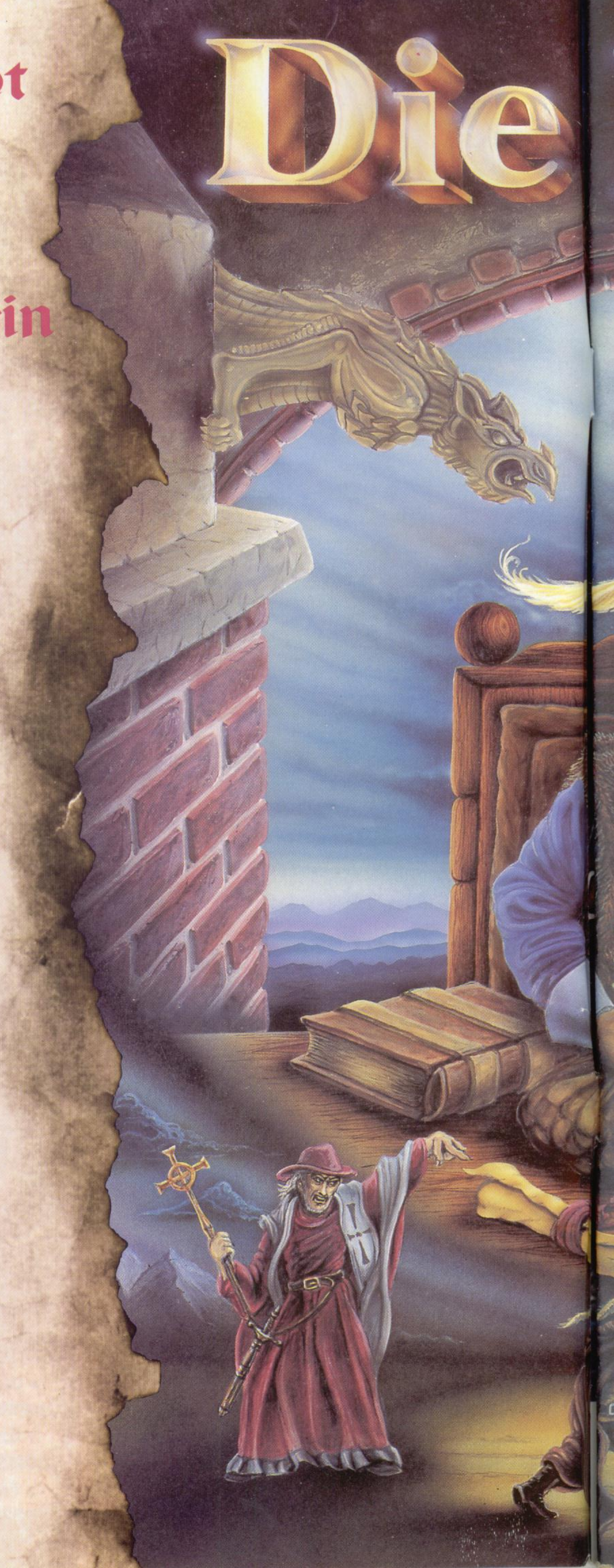


POWER PLAY
4/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZ
Power Play gibt´s auch mit CD-ROM
Wing Commander IV
Ausführlich getestet
Pünktlich zum Saisonstart: Formel-1-Fieber am PC
F1 Grand Prix 2
Über 25 Soundsysteme im Vergleich
ALIEN TRILOGY
Im Weltall hört Dich keiner schreien
SUPER-AKTION
MIT POWER PLAY NACH USA
> Warcraft-2-Tips: Alle Missionen gelöst
> Extra: Was tun bei Hardware-Problemen?
> Neu: Command & Conquer-Mission-CD
4 391054 206507 04

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch



Aktive Leser gewinnen!

Wer träumt nicht davon, einmal auf einer der großen Spiele-Fachmessen der Welt herumzustromern und die neuesten Geniestreiche der Spielindustrie zu begutachten, ein halbes Jahr, bevor sie in der Läden stehen? Wir geben Euch mit unserer **Super-Aktion** die einmalige Chance, zusammen mit zwei Power Play-Redakteuren die E3, die Electronic Entertainment Expo, in Los Angeles zu besuchen. Wer gewinnen will, muß nicht zittern und zagen, daß seine Teilnahmekarte von Prinzessin Zufall gezogen wird, nein, er (oder sie) kann seine Chancen aktiv beeinflussen. Wie das geht, steht auf Seite 56. Unbedingt mitmachen!



Wer fliegt mit Power Play zur E3 nach Los Angeles?

• Wiederholt fragen aufmerksame Leser an, ob wir eigentlich die Meinungskästen bei den halbseitigen Tests vergessen hätten. Haben wir nicht. Das ist Absicht. Halbseitige Reviews bieten einfach zu wenig Platz für einen separaten Meinungskasten. Damit wir wenigstens das Nötigste zum Spiel sagen können, fließen bei Halbseitern subjektive Testermeinung und objektive Produktinformation nahtlos ineinander über. Da auf halben Seiten ohnehin ausnahmslos die weniger interessanten Produktbesprechungen untergebracht werden, fällt dieser Umstand auch gar nicht weiter ins Gewicht.



Brenda Garno, für Power Play in den USA aktiv, führt jeden Monat ein Interview mit den führenden Köpfen der Branche

• Immer öfter ist es nicht zu vermeiden, daß wir Spieletitel groß in der Vorschau ankündigen, die sich dann nicht im Heft wiederfinden, weil uns z. B. ein Hersteller ein Spiel "zu 99 Prozent" versprochen hatte, es dann aber aus irgendwelchen Gründen doch nicht rechtzeitig auf den Weg brachte. Die Praxis, Spiele anzukündigen und den Termin dann mehrfach zu verschieben, ist in der Industrie mittlerweile so weit verbreitet, daß wir immer öfter nur sehr unpräzise Vorhersagen treffen können, welche Tests für die kommende Ausgabe zu erwarten sind.

• Für diese Ausgabe war eigentlich ein Interview mit den amerikanischen 3D-Spezialisten von ID Software zu deren jüngstem Titel "Quake" vorgesehen. Obwohl eine strikte Nachrichtensperre bei ID verhängt ist, gelang es unserer freien Mitarbeiterin Brenda Garno dennoch nach zahlreichen Telefonaten und großem persönlichen Engagement, eine Reihe interessanter und exklusiver Statements zu recherchieren. Allerdings sind die deutschen Jugendschutzbestimmungen für Amerikaner absolut nicht nachvollziehbar, was dazu führte, daß mehrfach Querverweise auf in Deutschland indizierte Titel im Text vorkommen. Wir haben uns deshalb entschlossen, auf einen bis zur Unkenntlichkeit umgeschriebenen Abdruck des Interviewtextes im Heft zu verzichten. Interessierte Besitzer eines CompuServe-Accounts finden den englischen Originaltext aber in der Power-Play-Section des Magna Media-Forums (GO MAGNA).

Eure PP-Redaktion



[News & Previews]

008 **News-Cocktail**
Was zu klein war für ganze Seiten

013 **Der kleine Klugscheißer**
Über die Multimedia-Hysterie der Branche

014 **Power Play Online**
Europe Online und Surftips fürs WWW

016 **Neon**
Neues vom Newcomer: Zweimal Action, einmal Rollenspiel

020 **Alien Trilogy**
Kultfilm als Vorlage für 3D-Actionspiel

026 **Metal Hive**
Work in Progress: Kampf-Robo-Spiel von Interplay

030 **Broken Sword**
Klassisches Adventure von Revolution Software

032 **Die Siedler II - Veni - Vidi - Vici**
Blue Bytes Wirtschaftssimulation in der zweiten Runde

034 **Synnergist**
Komplexes Adventure mit überraschenden Lösungen

038 **Terra Nova - Strike Force Centauri**
Als Anführer eines interstellaren Rollkomandos ins All

040 **Civilization 2**
Strategie-Fieber: Forschen, Bauen, Erobern

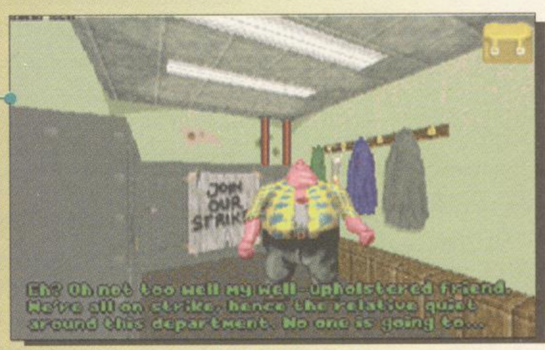
042 **Master of Orion 2 - Battle for Antares**
Zweiter Akt des Micropose-Strategicals

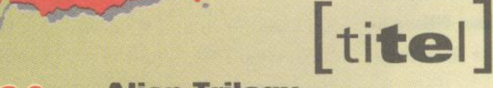
044 **Normality Inc.**
3D-Adventure der besonderen Art

046 **Die Hard Trilogy**
Auf den Spuren von John McLane

048 **The Pandora Direktive**
Der Nachfolger von „Under a killing Moon

054 **Die Fugger II**
Historische Wirtschaftssimulation





Wo bitte geht's nach Hollywood? Seite 56



[titel]

020 **Alien Trilogy**
Nach den Filem jetzt das Action-Spiel

104 **Wing Commander IV**
Die Weltraum-Helden-Saga endlich getestet

108 **F1 Grand Prix 2**
Pünktlich zum Saisonstart: Formel-1-Fieber am PC

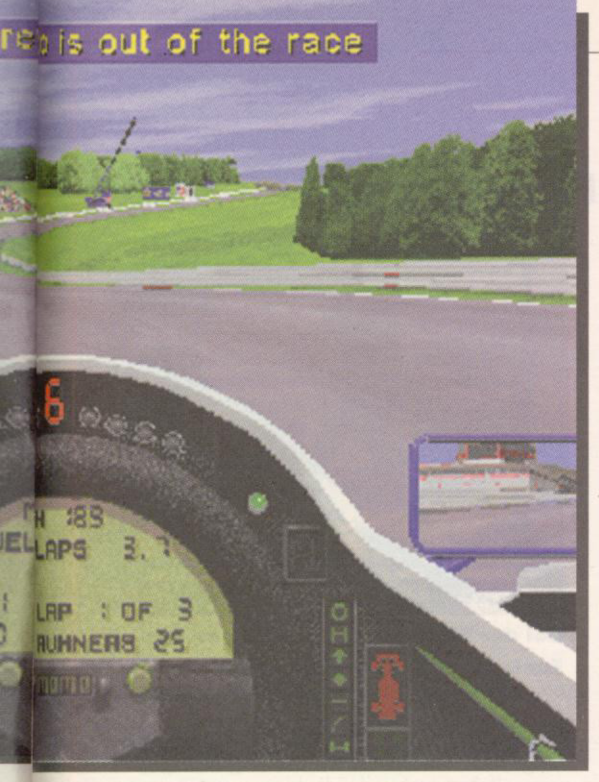
060 **27 Soundsysteme im Vergleich**
Welche Boxen sind die richtigen für den PC?

[support]

070 **Tips & Tricks**
Warcraft 2, Shannara

090 **Hexerei**
Die Seite für alle, die´s anders nicht schaffen

094 **Erste Hilfe**
Diesmal zusätzlich mit Erste-Hilfe-Special



Die derzeit realistischste Formel-1-Rennsimulation kommt von Microprose: Formula One Grand Prix 2

[rubriken]

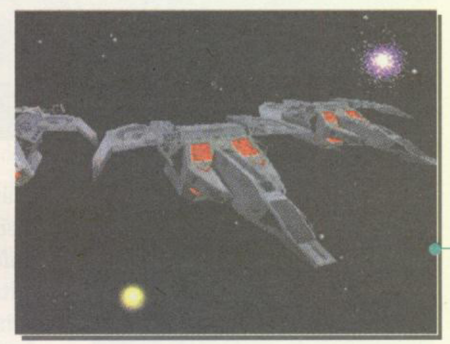
005 Editorial
050 Was ist auf der neuen Power-CD?
100 So werten wir
148 Inserenten
160 Power Data: Statistik muß sein
161 Sieben Stühle, eine Meinung?
162 Leserpost
166 Impressum

[wettbewerb]

056 **Fliegt mit Power Play zur E3 nach L.A.**
Super-Aktion für Kreative







[test]

120 Absolute Zero
118 Angel Devoid
112 Arcade America
113 Batman Forever
122 Brain Dead 13
114 Big Red Racing
137 Comix Zone
124 C & C: Der Ausnahmezustand
119 Cyberspeed
130 Der Seelenturm
132 Ecco the Dolphin
128 Earthsiege 2
134 Earthworm Jim 2 + 1
138 ESPN Extreme Games
108 Formula One Grand Prix 2
116 I have no Mouth and I must ...
142 Lion
144 NBA Live '96
158 Manic Karts
123 Radix - Beyond the Void
146 Rise o. t. Robots 2: Resurrection
148 Saint Thomas
149 Sea Legends
150 Shannara
156 Sensible Golf
119 Separation Anxiety
153 Silent Thunder - the Revenge
126 Space Bucks
133 Tomcat Alley
140 Top Gun - Fire at Will
139 Unnecessary - Roughness '96
147 Wayne Gretzky
104 Wing Commander IV
157 Zone Raiders

Formel 1 Manager 96



Frentzen hat gut Lachen: Der 28jährige stand nicht nur mit Rat und Tat zur Seite, er kassiert auch gutes Geld...



Bei der Fahrzeugentwicklung stehen Euch alle Möglichkeiten offen



Flinke Finger sind in der Echtzeit-Actioneinlage an der Box gefragt

Neue Wirtschaftssimulationen rund um den Formel-1-Rennzirkus haben es zusehends schwerer, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten. Software 2000 hat für seinen Schützling, der auf den schlichten Namen "Formel 1 Manager 96" hört, namhafte Unterstützung direkt aus dem Fahrerlager gewinnen können: Heinz-Harald Frentzen, der zweite deutsche Pilot neben Michael Schumacher, lieferte Insider-Informationen über Management sowie Organisation und war bei der Feinabstimmung technischer und logistischer Variablen des Programms behilflich. Alle Faktoren, die ein Team auch im richtigen Leben zum Erfolg führen, wurden berücksichtigt. So seid Ihr für die Einstellung des Personals vom einfachen Mechaniker bis zu den Ingenieur- und Fahrer-Stars verantwortlich, umgarnt neue Sponsoren durch großzügige Versprechungen, verhandelt mit Motor-, Reifen- und Kraftstofflieferanten, wählt die passende Trainingsstrecke und verfeinert die Konstruktion Eures Wagens, bis Ihr schließlich die Weltmeistertrophäe in den Händen haltet. Das einzige, worum Ihr Euch nicht zu kümmern braucht, ist das Fahren selbst. Quasi als Zaungast beobachtet Ihr die Rennen aus verschiedenen 3D-Kamera-Perspektiven. Die Konkurrenten bei Ascon und Microprose dürften auf das fertige Produkt sicher ebenso gespannt sein wie wir... *us*

Formel 1 Manager 96
Hersteller
Software 2000
Erscheinung geplant
April '96

MORTAL COIl

Unser kleiner "Mortal Coil"-Wettbewerb aus der Power Play 02/96, S. 138 ist aufgelöst und ein von der PP-Redaktion signiertes Wörterbuch deutsch/englisch an den strahlenden Gewinner Christian Stolle aus Burgdorf unterwegs. Seine Übersetzung des Victokai-Kauderwelschs kam dem englischen O-Ton immerhin am nächsten.

Terratec Maestro

Daß man selbst fast perfekte Soundkarten immer noch verbessern kann, zeigt Terratec mit dem 96er Jahrgang seiner "Maestro"-Baureihe. Die kleinere "Maestro 16/96" bietet auf 1 MB ROM 343 Klänge, ist voll kompatibel zum GMIDI und Gsynth-Standard und besitzt wie der Vorgänger ein WaveBlaster-Interface. Als abgespeckte "SE"-Ausführung ohne Zubehör kostet die Karte nur ca. 250 Mark. Der Luxusklangkörper "Maestro 32/96" mit seinem 4 MB großen DREAM-Samplerepertoire und Effektprozessor erhielt ebenfalls eine WaveBlaster-konforme Schnittstelle sowie ein zweites MPU-401-Interface. Der Effektprozessor wirkt sich auch auf die (Adlib-)FM-Synthese aus, was gerade bei älteren Spielen die Klangkulisse deutlich aufwertet. Beide Karten entsprechen dem Plug and Play-Standard, verfügen über eine Enhanced IDE-Steckleiste zum Anschluß eines CD-ROMs und sind vollständig softwaregesteuert, kein Gepfriemel an widerspenstigen Jumpern raubt Euch mehr den letzten Nerv. *us*

Maestro 16/96
Hersteller
Terratec
Preis
ca. 300Mark

Maestro 32/96
Hersteller
Terratec
Preis
ca. 600Mark



Die Maestro32/96 in Vollausstattung





Unsere Bilder lassen noch den "Schleier" vermissen, der im fertigen Spiel die freie Sicht einschränkt

Diablo

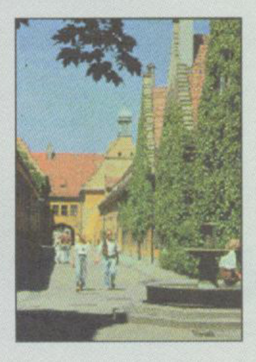
Das Knallen der Sektkorken angesichts des gerechtfertigten Erfolges von "Warcraft 2" ist noch nicht verhallt, da schiebt Blizzard schon den nächsten potentiellen Hit an die Startrampe: "Diablo" ist ein actionorientiertes Rollenspiel im Stile von "Dungeon Hack", bei dem zufallsgenerierte Labyrinthe hohe Langzeitmotivation erzeugen sollen. "Bei jedem neu begonnenen Durchgang werden die Spieler Räume, Monstren, Fallen und Schätze entdecken, denen sie zuvor nicht begegnet sind", verspricht Blizzard-Firmengründer und Präsident Allen Adham.

Inmitten eines mittelalterlichen Dörfchens steht eine verwunschene Kathedrale. Keiner der Dorfbewohner setzt einen Fuß in das entweihte Gotteshaus, denn man munkelt, die darunterliegende Krypta sei von allerlei garstigen Kreaturen bevölkert. Solche Altweibergeschichten ziehen tapfere Helden bekanntlich an, wie das Licht die Fliegen. Kurzentschlossen dringt Ihr entweder als Magier, Krieger oder Bogenschütze in das Gemäuer ein und seht Euch in der Tat einem ganzen Regiment schlechtgelaunter Ungetüme gegenüber. Die Sichtweite unseres Helden auf das isometrische SVGA-Areal ist auf wenige Meter begrenzt, weiter entfernte Objekte liegen unter einer Art "Fog of War". Wahrscheinlich wird Eure Sehkraft – sprich der erleuchtete Radius – später von der gewählten Charakterklasse und dem Erfahrungspunktekonto abhängen. Überraschungsmomente sind dadurch vorprogrammiert. In "Diablo" gibt es einen Multiplayer-Modus über (Null-)Modem und Netzwerk. Ihr spielt dabei aber weder ausschließlich gegeneinander noch im Team: Mal macht es eins der speziellen Mehrspieler-Puzzles nötig zu kopieren, mal schnappt Ihr Euch gegenseitig Schätze vor der Nase weg. Das Spiel erscheint zunächst als Windows 95-Version. *us*

Diablo
Hersteller
Blizzard Entertainment
Erscheinung geplant
2. Quartal '96

AUGSBURG-TRIP ZU GEWINNEN

Die Stadt Augsburg ist mit ihrer mehr als 2000jährigen Vergangenheit nicht nur eine der ältesten und geschichtsträchtigsten Städte Deutschlands, sondern auch Heimat der Fugger. Wäre es nicht interessant, einmal auf den Spuren des mittelalterlichen Handelsgeschlechts zu wandeln? Anläßlich der bevorstehenden Veröffentlichung von "Die Fugger 2" verlosen wir im Namen



des Distributors **Bomico** ein Wochenende in Augsburg für zwei Personen. Mitmachen kann prinzipiell jeder, der uns eine Postkarte mit dem Kennwort "Fugger" schickt, die einzige Auflage besteht darin, daß eine/einer der beiden Kurzurlauber/innen über 18 Jahre alt sein muß. Schreibt bitte das gewünschte Reisedatum gleich mit auf die Karte. Interessenten wenden sich wie immer an unsere Adresse:

Redaktion "Power Play"
Stichwort "Fugger"
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar

Baldies

Ataris gesammelter CD-ROM-Ausstoß wird seit Januar 96 im deutschsprachigen Raum exklusiv über Bomico vertrieben. Die ersten von diesem Abkommen betroffenen Produkte sind das bereits fertige "Tempest 2000", das Denkspiel "Flip Out" sowie "Baldies", ein Strategiespiel, das Ähnlichkeiten zu "Populous" aufweist. Die kahlköpfigen Titelfiguren müssen genau 100 Level besiedeln. Mehrere, durch Mitspieler oder den Computer gesteuerte Feindvölker, kommen ihnen dabei in die Quere. Als Anführer teilt Ihr Euren Cartoon-Stamm in Soldaten, Wissenschaftler, Arbeiter und Bauingenieure auf, baut Häuser, in denen dann eifrig Nachwuchs und Munition für die Armee produziert und nach neuen Fallen (Fußangeln, Tretminen etc.) geforscht wird, um



Baldies sind fleißige Baumeister

diese dann vorzugsweise direkt vor der Haustür des Gegners zu plazieren. Herumstreunende Tiere sammelt Ihr am besten per Mausklick ein, denn sie können Eure Forscher zu neuen Erkenntnissen führen. Je nach Platzbedarf Eurer Bauten formt Ihr Land zu Wasser und umgekehrt. Die Beta deutete schon an, daß das Spiel echtes Suchtpotential entwickeln könnte. *us*

Baldies
Hersteller
Atari
Erscheinung geplant
April '96

ACER ASPIRE

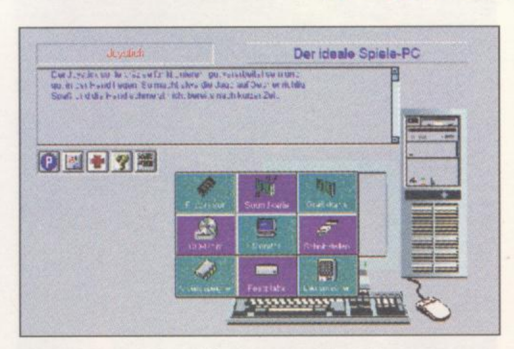
In der Regel sieht ein PC aus wie der andere – beigegraue Kästen ohne jeglichen Chic. Markenhersteller suchen ihr Glück indes in unverwechselbarem Design, um aus der anonymen Masse der PC-Schrauber hervorzutreten. Für die organisch rundlichen Formen der "Aspire"-Familie von Acer zeichnet das renommierte deutsch-kalifornische-Styling-Studio "Frog Design" um Szene-Star Hartmut Esslinger verantwortlich. Bedienelemente, Sechsfach-CD-ROM- und Floppy-Laufwerke sind in der Mitte der petrolgrünen Desktop- und Towergehäuse angebracht,



so daß sie für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut zugänglich sind, die in 14, 15 oder 17 Zoll Bildschirmgröße lieferbaren Monitore sind mit eingebauten Lautsprechern ausgestattet. Bequem ruft der "Aspire"-Benutzer Nachrichten auf seinem Anrufbeantworter ab oder nutzt den integrierten Internet-Zugang über 14.400/28.800 Baud Modems. Das Softwarepaket aller Modelle enthält insgesamt 37 Programme, darunter Nützliches wie "SmartSuite 96" von Lotus und Spielereien wie "Das andere Kochbuch". us

Aspire
Hersteller
Acer
Preis
ab 3000 Mark

PC-Doctor



Schlichte Oberfläche, große Themenvielfalt: Der PC-Doctor weiß Bescheid

Wir PC-Besitzer haben mitunter Probleme, die man seinem ärgsten Feind nicht wünscht: Das CD-ROM-Laufwerk streikt, der notwendige Treiber befindet sich natürlich auf CD, extrabreite Grafikkarten passen nicht ins Desktop-Gehäuse, 20 Viren machen sich untereinander die Blockade des Systems streitig und das fünf Jahre alte Lieblingsspiel verweigert partout seinen Dienst unter Windows 95. Gerade Einsteiger schreckt ein solches Chaos oft ab. Umfassende Hilfestellung offeriert das "PC-Doctor"-Paket von Hersteller First. Es besteht aus einem Merkheft, das den korrekten Anschluß von Standard-Hardwarekomponenten erläutert, und der Windows-CDROM. Unter der grafisch schlichten Oberfläche verbergen sich Informationen zu einem breiten Spektrum an Themen bezüglich der Hard- und Software, den Garantiebestimmungen beim Computerkauf bis hin zur steuerlichen Abschreibung des PCs. Ein Lexikon erläutert die allerwichtigsten EDV-Fachbegriffe. Neben rein verbalem Beistand wurden zusätzlich einige Tools wie eine Systemdiagnose (ähnlich MSD), ein Editor für die Startdateien und ein Virenscanner integriert. "PC-Doctor" richtet sich an absolute Neueinsteiger und kratzt verständlicherweise nur an der Oberfläche der Materie. Meist sind Konflikte mit neuinstallierten Karten bzw. Programmen aber so spezifisch, daß nur die Hotline des jeweiligen Herstellers Rettung verspricht. Fortgeschrittene erhalten zudem zum gleichen Preis von 100 Mark leistungsstärkere Shareware-Tools. Starke Zweifel überkamen uns bei der Kaufempfehlung für den optimalen Spiele-PC: Ein DX4/100 soll da auf jeden Fall vollkommen ausreichend sein, Pentium-Rechner würden nur "unmerkliche" Geschwindigkeitsvorteile erfahren lassen. Die Damen und Herren bei First scheinen überzeugte "Minesweeper"-Anhänger zu sein. *us*

PC-Doctor
Hersteller
First/Prosoft
Preis
zirka 100 Mark

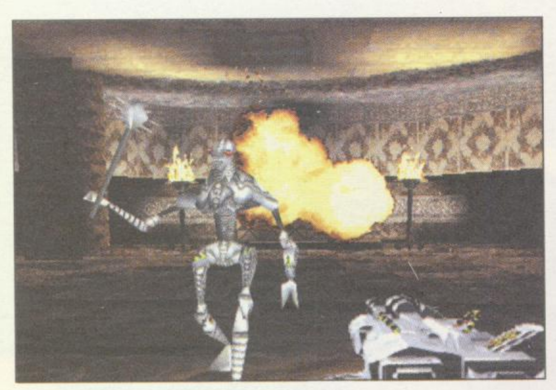
POWERVR NECs 3D-Pläne

Beschleunigerkarten für 3D-Grafik sind derzeit in aller Munde, nur leider weder im Lastenheft der Spieleprogrammierer noch in den Rechnern der Endverbraucher zu finden. Immer noch scheint sich kein eindeutiger Standard herauskristallisiert zu haben, auf den sich alle Seiten verlassen könnten. Man kann nur hoffen, daß die Technologie nicht das gleiche Schicksal ereilt wie die vor einiger Zeit hochgelobten MPEG-Karten, die sich letztendlich mangels Support nicht durchsetzen konnten. Bereits im Herbst letzten Jahres unterzeichneten Elektronik-Gigant NEC und Multimedia-Lieferant VideoLogic einen Vertrag zur gemeinsamen Etablierung der "PowerVR"-Algorithmen, die sich z.B. über Microsofts Direct3D-Schnittstelle in Windows 95 integrieren ließen. "PowerVR" beinhaltet folgende Features: Texturemapping inkl. Perspektivenkorrektion, Anti Aliasing, Z-Buffering, Shading, Transluzenzeffekte u.v.m. Der Standard ist skalierbar angelegt, d.h. er läßt sich sowohl in PC-Steckkarten, als auch in Arcade-Automaten und Konsolen der nächsten Generation einsetzen und dabei in der Leistung der jeweiligen Preisklasse anpassen. NEC will schon im März die ersten Chipsätze für PC-Karten an die Systemhersteller verschicken .*us*



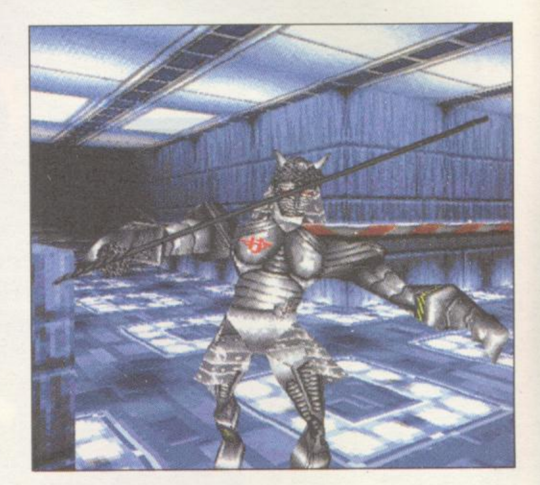
Grafikträume werden wahr mit den "PowerVR"-Beschleunigern von NEC

Deus ex Machina



Pyromanie pur: Die Licht- und Explosionseffekte sind wirklich beeindruckend

Ein einträglicher und zudem leichter Job scheint Euch auf dem Planeten Albiciade zu erwarten. Als waffenstarrender Kopfgeldjäger des nächsten Jahrtausends könnt Ihr schließlich auf einen reichen Fundus an Erfahrungen mit durchgeknallten Terroristen zurückblicken. In diesem Fall hat eine Handvoll Wirrköpfe eine Forschungskolonie überfallen und hält mehrere Topwissenschaftler als Geiseln. Leider gibt es da noch ein weiteres kleines Problem: Der Planet als solcher ist recht unwirtlich, es wimmelt vor gefährlichen Lebewesen. "Deus ex Machina" (oder kurz "Deus") ist der Nachfolger des eher dürftigen Action-Adventures "Robinson´s Requiem" von Silmarils. Augenscheinlichste Verbesserung ist das hochauflösende 3D-System, das jetzt neben der Landschaft auch sämtliche Geschöpfe, seien es nun Humanoiden, Mutanten, Tiere oder Roboter, als texturierte Polygonobjekte darstellt, was deren Beweglichkeit sehr zugute kommt. Albiciade unterliegt dem Tag-Nacht-Zyklus und wechselnder Witterung, verschiedene Lichtquellen illuminieren die Umgebung, Gewässer verfügen über Wellengang. Nach wie vor wird die Physis Eures Helden sehr genau simuliert – Ihr geht zu Eurer Ernährung auf die Jagd, legt hin und wieder ein Nickerchen ein, kuriert Krankheiten oder amputiert gar am eigenen Leib Gliedmaßen, um zu überleben. Mit unterschiedlichsten Waffen müßt Ihr Euch Eurer Haut erwehren. Interessanterweise wird sich auf der CD sowohl eine DOS- als auch eine Win 95-Fassung des Hauptprogramms befinden, wobei letztere mit höherer Bildfrequenz und flüssigeren Animationen aufwarten kann. *us*







Deus
Hersteller
Silmarils
Erscheinung geplant
März/April '96

VERMISCHTES

• Gametek hält sich für besonders gerissen: Kurz vor Verkaufsstart des Interactive Movie "Ripper" mit Christopher Walken versucht man, irritierten Spielern den Uralt-Flop "Jack the Ripper" nochmal anzudrehen.

• In eingedeutschter Fassung sind diesen Monat Sonys "Discworld" und Mindscapes Rollenspiel "Thunderscape" neu erhältlich.

• Der Fehlerteufel hat uns letzten Monat ein wenig zugesetzt: Die "Sierra Originals" kosten je 30 Mark, die korrekten Wertungsdaten für "Icebreaker" lauten: Grafik 23%, Sound 33% und Spielspaß 36%.

• Inoffiziell war es schon lange klar, jetzt ist es amtlich: "Rebel Assault 1" ist einer der erfolgreichsten CD-ROM-Titel der Spielebranche. 250.000 Exemplare hat LucasArts allein in Deutschland verscherbelt.

• Erneut nachsitzen müssen die Programmierer von "Dungeon Keeper". Peter Molyneux hat entschieden, daß der Action/Strategiecocktail noch nicht reif zur Veröffentlichung ist. Bis zum nächsten Termin im Mai (1996) sollen neue Features eingebaut und vorhandene erweitert werden. Beispielsweise werden sich Heldengruppen auch an zufällig gewählten Stellen per Tunnel ins Dungeon einschleichen, Goldadern auf ihren Abbau warten, die Monster werden sich noch individueller verhalten, und es wird mehr versteckte Gimmicks geben.

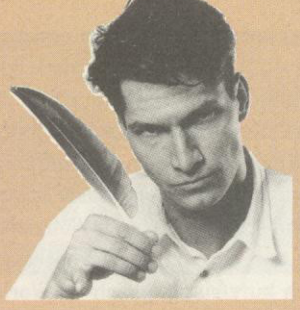
• Auf einen Schlag ist ein neuer Riese im Unterhaltungssoftwarebereich entstanden: Der Online-Content-Provider CUC schluckte zum Kaufpreis von zwei Mrd. US-Dollar (!) die Firmen Davidson Associates (inkl. Blizzard Entertainment), Sierra-OnLine, Papyrus sowie fünf kleinere Entwicklerteams.

• Viacom New Media hat eine kostenlose Telefon-Hotline eingerichtet, die technische und spielablaufbedingte Probleme mit Viacom-Produkten lösen soll. Die Nummer lautet 0130-820115.

• Windows-95-Benutzer blieben bislang vor spezifischem Virenbefall verschont. Doch der "Boza"-Virus tritt den Beweis an, daß auch die jüngste Version des Microsoft-Betriebssystems nicht vor digitalen Übeltätern gefeit ist. Der vorerst harmlose Kriecher wird bald schädliche Clones finden.

• "The Links at Spanish Bay" nennt sich der erste Zusatzkurs für "PGA Tour Golf 96". Für rund 50 Mark gehören die 18 neuen Löcher Euch.

Der kleine Klugscheißer



Power Play-Chefredakteur Hartmut Ulrich über die fast hysterische Multimedia-Euphorie von Industrie und Medien

Der Redakteur von Welt treibt sich regelmäßig auf Veranstaltungen herum, die große Ähnlichkeit mit einem orientalischen Basar haben. Solche Ereignisse nennt man Fachmessen. Der wesentliche Unterschied zum Basar besteht darin, daß alle Teilnehmer sich mit unbequem scheuernden Hemdkragen und um den Hals geknoteten Lappen als seriöse Geschäftsleute tarnen, und daß sie selten Schafe und Ziegen mit nach Hause nehmen. Das Geschrei jedoch ist das gleiche. Wie schön ist die neue Multimedia-Welt doch, wie gigantisch der junge Multimedia-Markt, welche Chancen bieten die neuen Multimedia-Rechner! Multimedia, Gloria, Euphoria. Beinahe möchte man argwöhnen, die Schreier glaubten selber nicht so recht an das, was sie da posaunen und wollten sich durch Lautstärke Mut anbrüllen oder gar den Markt herbeilärmen. Einer der wenigen bleibenden Eindrücke, den man – neben dem obligatorischen Memory Overflow natürlich – von solchen Veranstaltungen mit nach Hause zu tragen pflegt, ist das ungute Gefühl, daß es das mal wieder nicht war. Und daß eine Menge Leute viel Geld verlieren werden. Der Fachredakteur von Welt jedoch klappt brav seinen Laptop auf und frohlockt zehn Seiten Multimedia-News in die Tasten. Schließlich lebt er davon. Den Teufel wird er schreiben, daß ziemlich sicher noch Jahre, wenn nicht Jahrzehnte vergehen werden, bis eine Mehrheit (und nicht nur eine Techno-Elite wie z. B. Power Play-Leser) der Bevölkerung in Schule, Beruf und Freizeit regelmäßig mit PC, Modem und CD-ROM umgehen will – und vor allem kann. Niemals wird er offen aussprechen, daß die Mehrheit der Multimedia-CD-ROM-Produkte reine Geldmacherei sind und im wesentlichen dazu dienen, die noch sehr hilflosen Gehversuche der Multimediabranche zu finanzieren. Ein Greuel ist ihm die Erkenntnis, daß die Bevölkerung stur an ihren alten Konsumgewohnheiten festhält und den meisten das technische Verständnis, die finanziellen Mittel und die Zeit für Neuheiten auf dem Medienmarkt fehlt[1]. Die meisten können noch nicht einmal ihren Videorecorder programmieren. Technologisch ist alles möglich – doch psychologisch stößt die Multimedia-Revolution an ihre Grenzen. Es wird eine langwierige Evolution sein...

[1] Aus einem Aufsatz von Prof. Dr. Horst W. Opaschowski, Leiter des BAT-Freizeit-Forschungs-Instituts Hamburg im Buch "Top Trends", ISBN 3-89623-001-8

Europe Online

Das erste europäische Großsystem im Internet.

Auch der erfahrenste Cyberjunkie konnte bislang die deutschsprachigen, aber trotzdem interessanten (!?) WWW-Seiten an den Fingern einer Hand abzählen, während im Land der unbegrenzten Möglichkeiten längst ein erbitterter Konkurrenzkampf um jeden einzelnen Datensurfer entbrannt ist. Kein Wunder, daß hierzulande vielen Normalbürger bei dem Stichwort "Internet" – wenn überhaupt – zuerst irgendwelcher Schmuddelkram einfällt. Dank Europe Online dürfte sich der Seltenheitswert deutschsprachiger Web-Sites langsam aber sicher ändern. Bei Eröffnung war das System mit 3000 Seiten auf einen Schlag weltweit größter Web-Anbieter. Hinter dem Angebot steckt keine kleine Firma, sondern einer der größten deutschen Verlage, die Burda-Gruppe (Bunte, Focus). Wie der Name andeutet, richtet man sich an den ganzen Kontinent: Neben Deutsch gibt es den gesamten Inhalt auch auf Französisch und Englisch.

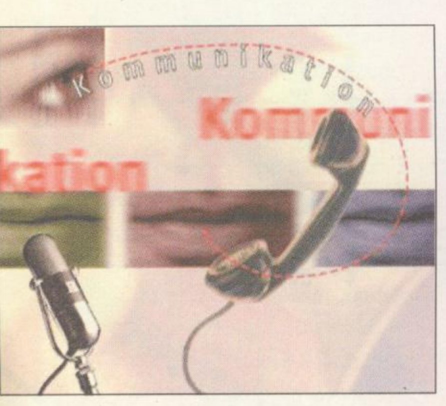




News: Nachrichten aus aller Welt, Aktuelles aus Sport, Wettermeldungen, usw.

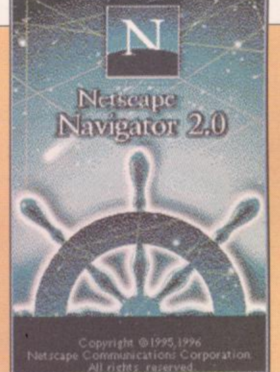
"Europe Online" hat in dieser Form erst vor kurzem den Betrieb aufgenommen, war aber schon seit längerem in Planung. Ursprünglich sollte etablierten Online-Diensten wie CompuServe und AOL Konkurrenz gemacht und ein geschlossener Dienst auf Gebührenbasis eingerichtet werden. Dem erbarmungslosen Wettstreit um Accounts wollte man nicht entgegentreten und entschloß sich kurzfristig, gleich im World Wide Web aktiv zu werden – und hat auf einen Schlag 40 Millionen potentielle Kunden, die immer nur einen Mausklick von "Europe Online" entfernt sind.

Europe Online ist für Surfer (fast) kostenlos: Jeder, der Zugang zum Internet hat und den Browser **Netscape Navigator** benutzt, kann sich sofort in das System einklinken. Für Foren und Chats – die erst demnächst geöffnet werden sollen – sowie für bestimmte Finanzdienstleistungen muß der User sich, ähnlich wie in einer Mailbox, registrieren lassen. Nur wenige Angebote, die sich dann eher an Geschäftsleute richten, sollen etwas kosten. Außer den naheliegenden Themen Computer und Internet hat Europe Online keine eigentlichen Schwerpunkte: Geboten wird alles, von Gesundheit über Horoskope bis zum aktuellen Kino- und Fernsehprogramm. Dafür sind die Beiträge stets up-to-date und professionell betreut: Ein 60köpfiges Redaktionsteam kümmert sich um die Inhalte. Dabei werden die Möglichkeiten des Internet voll ausgeschöpft: Viele Beiträge bieten Verbindungen zu thematisch verwandten Web-Sites an, die vom User mit einem einfachen Mausklick angesprungen werden können. ste



Kommunikation: In Foren und Chaträumen könnt Ihr mit anderen Usern in Kontakt treten

Netscape Navigator



Wer ins Internet will, braucht einen Net-Browser: Ein Programm, das die grafisch gestalteten WWW-Seiten in der richtigen Form darstellt. Obwohl sich in letzter Zeit auch Microsoft bemüht, seinen mit Windows 95 ausgelieferten "Internet Explorer" unters Volk zu bringen, gilt weltweit der "Navigator" der amerikanischen Firma Netscape als Quasi-Standard. Seit kurzem gibt es die neue, stark verbesserte Version 2.0. Das Programm wurde um zahlreiche Features erweitert, insbesondere Multimedia-Möglichkeiten wurden integriert: So können jetzt einzelne Seiten weiter unterteilt werden – der Navigator lernt das "fensterln". Außerdem kann das Programm sogenannte "Plug-ins" (zusätzliche Tools) integrieren, mit denen die Software um weitere Möglichkeiten erweitert wird – der Navigator mausert sich langsam zum Internet-Betriebssystem. Natürlich flutschen die Daten in der neuen Version auch etwas schneller durch die Leitungen auf den Monitor. Zu laden gibt es den "Netscape Navigator 2.0" für verschiedene Betriebssysteme (auch Win 3.1 & Win 95) auf der Netscape-Leitseite.

http://home.netscape.com

Wichtiges im WWW



Disney

Micky forever – und everywhere. "König der Löwen"-Freunde und "Pocahontas"-Liebhaber werden genauso fündig wie Fans des Erpels aus Entenhausen. Allerdings sollten Disney-Freaks mindestens per ISDN am Netz hängen, sonst dauert das Warten auf die Filmschnipsel nämlich recht lange.

http://www.disney.com

Westwood

Wer auf Nachschub für "Kyrandia" oder "Command & Conquer" gar nicht mehr warten kann, darf sich auf der Westwood-Homepage jeden Tag über den aktuellen Stand der Dinge informieren. Ansonsten bietet Westwood auch auf den Web-Seiten die gewohnt hohe Qualität: Neben den üblichen Ankündigungen gibt es viele weitere Dateien, vom aktuellsten Patch (leider weiterhin nur für die englische Version) bis zu allerlei Freeware-Tools von Privatpersonen.

http://www.westwood.com



LucasArts

Die LucasArts-Seiten gehören zu den schönsten Spielebereichen im WWW. Unter anderem findet Ihr dort auch die Online-Ausgabe des "Adventurer", eines LucasArts-Magazins, das amerikanischen Spielern regelmäßig zugesandt wird. Im Internet kann die ganze Welt mitlesen.

http://www.lucasarts.com



Ultima - WWW Archive

Der virtuelle Avatar trifft auch im Internet auf das Gute, Schöne und Reine. Und wie es sich für die älteste Computer-Rollenspielserie der Welt gehört, natürlich gleich auf mehreren Seiten. Eine der interessanteren ist das "Ultima World Wide Web Archive": Neben ScreenShots und weiteren Bildern gibt es auch Infos zu allen Ultimas – neben Walkthroughs auch Karten von Britannia oder das komplette Runen-Alphabet.

http://www.udic.org/ultima



The Spot

Gute Seiten gibt's genug, schlechte Seiten auch – wer ohne Daily Soap nicht leben mag, wird auch im Internet fündig: Die Story über Bewohner einer amerikanischen Wohnidylle wird täglich auf einer Web-Seite fortgesetzt. Das Besondere: Wenn Ihr den Figuren mit Rat zur Seite stehen wollt, schickt Ihr eine eMail an die betreffende Person – sollten genug Leute Eurer Meinung sein, wird die Handlung umgeschrieben.

http://www.thespot.com

Babylon 5

Wer die Abenteuer der Mannen, Frauen und sonstigen Lebensformen um Captain John Sheridan auf der Raumstation "Babylon 5" verfolgt, kann sich die geballte Infoladung im Internet holen. Besonders praktisch für alle Fans hierzulande, die bislang nicht besonders gut über die Serie auf dem laufenden gehalten wurden: Statt schöner, aber nutzloser Spielereien, stehen eher sachliche Infos im Vordergrund.

http://pathfinder.com/Babylon5



Looking Glass

Auf den Internet-Seiten der spätestens seit "Ultima Underworld I & II" oder "Flight Unlimited" legendären Firma, geht es überwiegend um die Kunstflug-Simulation. Und das, obwohl doch mit großen Schritten "Terra Nova" naht – aber davon bekommt der neugierige Surfer nur ein paar Bilder geboten. Trotzdem eine interessante Seite, auf der sich mit dem Erscheinen von "Terra Nova" wohl auch etwas mehr tun dürfte.

http://www.vie.com/lgt *ste*

Im WWW ist immer was los – für CyberJunkies gibt es fast täglich neue Web-Seiten zu entdecken.

the spot
http://www.thespot.com



Zweimal Action und einmal Rollenspiel von Neon.

NEON

Was uns die PC-Newcomer Neon aus Darmstadt vor kurzem an aktuellen Entwicklungen zeigten, war äußerst beeindruckend: Die beiden Actiontitel "Tunnel B1" und "Viper" sowie das Rollenspiel "Vanished Powers" sind grafisch auf dem allerneusten Stand der Technik.

Tunnel B1

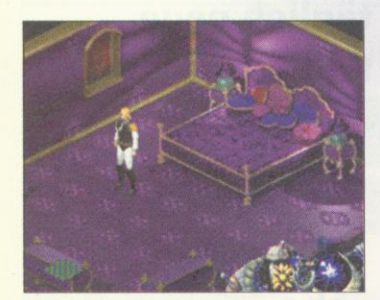
"Tunnel B1" ist eine 3D-Actionballerei und spielt in einer fernen, ziemlich düsteren Zukunft – BladeRunner läßt grüßen. Eure Aufgabe: Legt als Kämpfer im Untergrund einem machthungrigen Diktator das schmutzige Handwerk. In fünf Szenarien – vom Industriegebiet über Waffenfabriken (!) bis zu Chemieanlagen – habt Ihr es mit etwa 20 unterschiedlichen Gegnern zu tun, überwiegend Robotern und fest installierten Verteidigungsanlagen. Eure Waffen müßt Ihr gezielt einsetzen: Auch die stärkste Rakete kann gegen bestimmte Schutzschilde wirkungslos sein, die mit einem 08/15-Laser mühelos zerstört werden. Die Beta-Version und erste Bilder von "Tunnel B1" machen bereits jetzt neugierig: Beeindruckende HiColor-SuperVGA-Grafiken, bildschirmfüllende und ausgefeilte Explosionen sowie fotorealistische Lichteffekte in Echtzeit – wir sind gespannt. Mehr erfahren wir alle hoffentlich im Juli.

Viper

In dem Shoot'em'Up "Viper" steuert Ihr einen bis knapp unter die Rotorblätter bewaffneten Helikopter durch drei futuristische Welten; Euren mit Texturen belegten 3D-Heli seht Ihr in "Hellfire Zone"-Manier von außen. In der ersten Welt, einem Canyon, rettet Ihr drei Basen vor heimtückischen Gegnern. Im zweiten eskortiert Ihr ein Flugzeug , im dritten müßt Ihr einen dahinrasenden Zug vor dem Ende der Bahnfahrt zerstören; nach einiger Zeit stürzt sich jeweils ein Endgegner auf Euch und bittet zum Duell. Erst wenn Ihr gewonnen habt, geht es weiter. Ob und welche Rahmenhandlung "Viper" bekommt, steht momentan noch in den Sternen.

Vanished Powers

In dem Rollenspiel helft Ihr als junger Abenteurer Drago der schönen, leider all ihrer magischen Kräfte beraubten Göttin Lyra im Kampf gegen den bösen Hexer Victor. "Vanished Powers" hat eine ausgefeilte Handlung mit vielen Nebenfiguren und kleinen Spielen im Spiel. Besondere Mühe macht sich Neon natürlich wieder bei der technischen Gestaltung: Euer Held läuft in "Ultima 8"-Manier durch eine isometrische Welt, zwischendurch gibt es zahlreiche Cut-Szenen, in denen die Handlung weitererzählt wird. Beide, Spiel und Filme, werden vollkommen gerendert und sehen bereits jetzt dementsprechend gut aus. "Vanished Powers" soll leider erst im Oktober erscheinen. *ste*

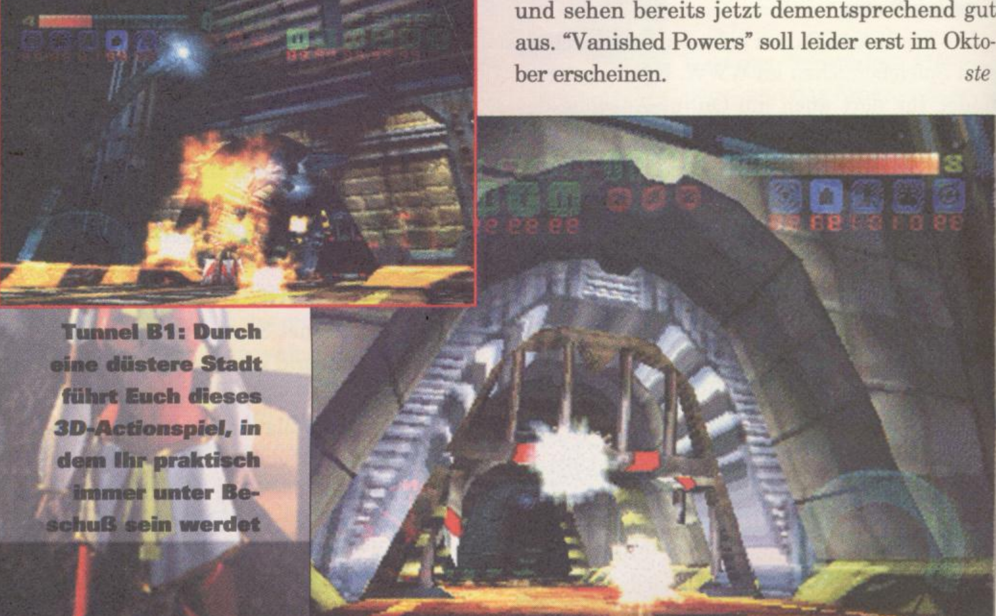


Vanished Powers: Isometrisch durchs Schlafzimmer



Viper: Einige sehr frühe Modellstudien von Feinden

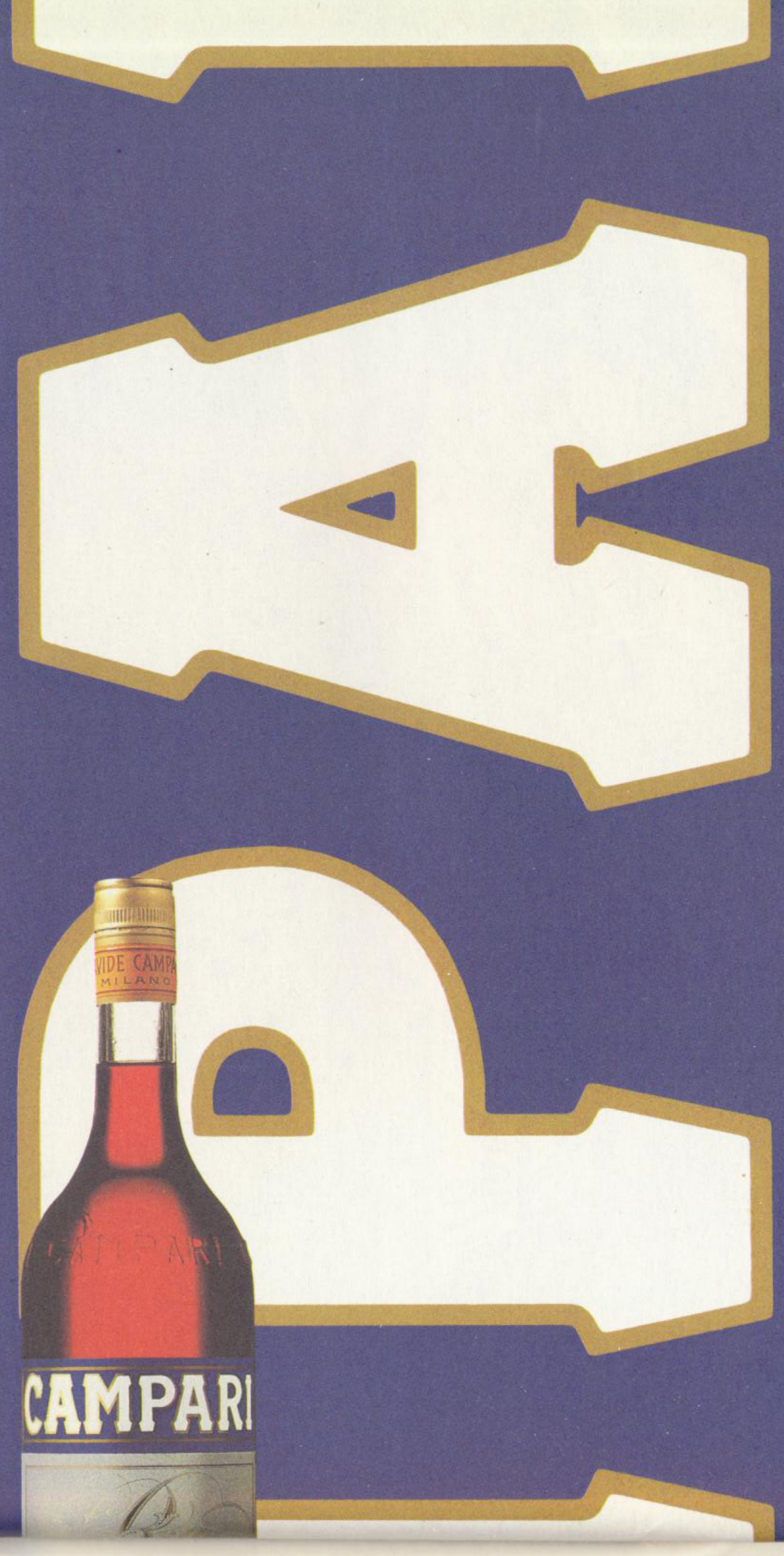
Tunnel B1: Durch eine düstere Stadt führt Euch dieses 3D-Actionspiel, in dem Ihr praktisch immer unter Beschuß sein werdet

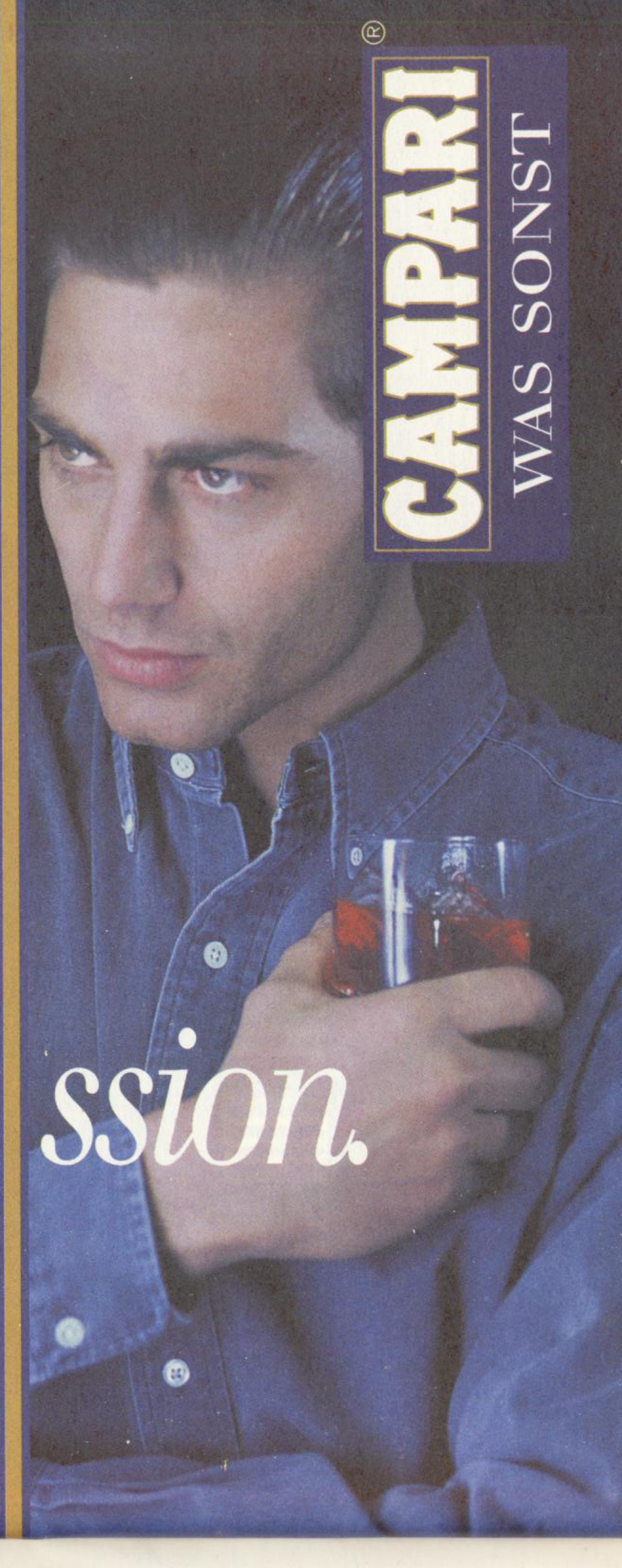


Tunnel B1
Hersteller
Neon
Erscheinung geplant
Anfang Sommer/Juli

Viper
Hersteller
Neon
Erscheinung geplant
September

Vanished Powers
Hersteller
Neon
Erscheinung geplant
Oktober


PA
CAMPARI
DAVIDE CAMPARI MILANO


Meine GROSSE
ssion.
CAMPARI
WAS SONST

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.
Komplett in Deutsch





Nummer 1 in Deutschland*
Spiel des Jahres in den USA**

geht weiter.
der Luft!



*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von media control, Baden-Baden, 1.-15.1.96 und 16.-31.1.96
**„Game Of The Year" und „Best Multiplayer Game", PC GAMER, März 1996

Demnächst von BLIZZARD:



Das Fantasy-Rollenspiel in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten dämonische Kreaturen, magische Kräfte und Diablo, der Herrscher über die Unterwelt.

Viel Glück!





Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

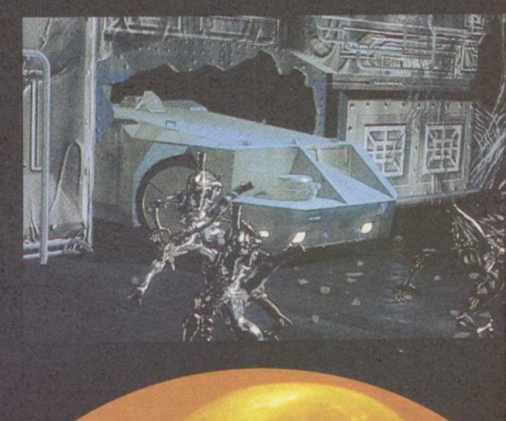
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

ALIEN T

Das Alien im Dreierpack: Acclaim macht aus den Kultfilmen ein 3D-Actionspiel.

Vermutlich gibt es keinen anderen derart bekannten Filmstoff, der besser geeignet wäre, zu einer sowohl atmosphärisch dichten als auch actiongeladenen 3D-Ballerei umgesetzt zu werden: Acclaim hat sich die "Alien"-Lizenz gesichert und das Programmiererteam "Probe Software" beauftragt, aus den legendären Kultfilmen die PC-Version von "Alien Trilogy" zu machen; das Spiel erschien kürzlich bereits für die Sony PlayStation – was eher ungewöhnlich ist, denn normalerweise werden gerade 3D-Titel zuerst für den PC entwickelt und dann, wenn überhaupt, für Konsolen umgesetzt. Zwar baut die Handlung der "Alien Trilogy" auf den Filmvorlagen auf, in der die eigenartige, vom Schweizer Künstler H.R. Giger designte und vornehmlich aus Zähnen bestehende fremde Lebensform Schrecken verbreitet, die Filmhandlung wurde aber nicht direkt übernommen. Die drei Spielabschnitte orientieren sich vor allem hinsichtlich der Atmosphäre an jeweils einem der SciFi/Horror-Epen. Nach einem exzellenten Renderintro landet Ihr mit einem Trupp Marines auf dem Alien-Planeten LV426. Leider könnt Ihr nicht mit den Soldaten durch die Gänge marschieren: Ihr werdet ganz allein vorausgeschickt, um für das mitgebrachte schwere Gerät den Weg freizuräumen. Außer Stahlgängen und düsteren Lagerräumen landet Ihr auch irgendwann in den schleimigen Monsterzimmern und seid von Alien-Brutstätten umgeben. Habt Ihr es Anfangs nur mit Facehuggern zu tun (die kleinen Octopus-ähnlichen Kreaturen, die sich wie Parasiten um die Köpfe Ihrer Opfer legen), stürzen sich im weiteren Verlauf ganze Horden der ausgewachsenen Killermaschinen auf Euch.



Intro: Die Marines sind auf LV426, dem Alienplaneten, angekommen





RILOGY

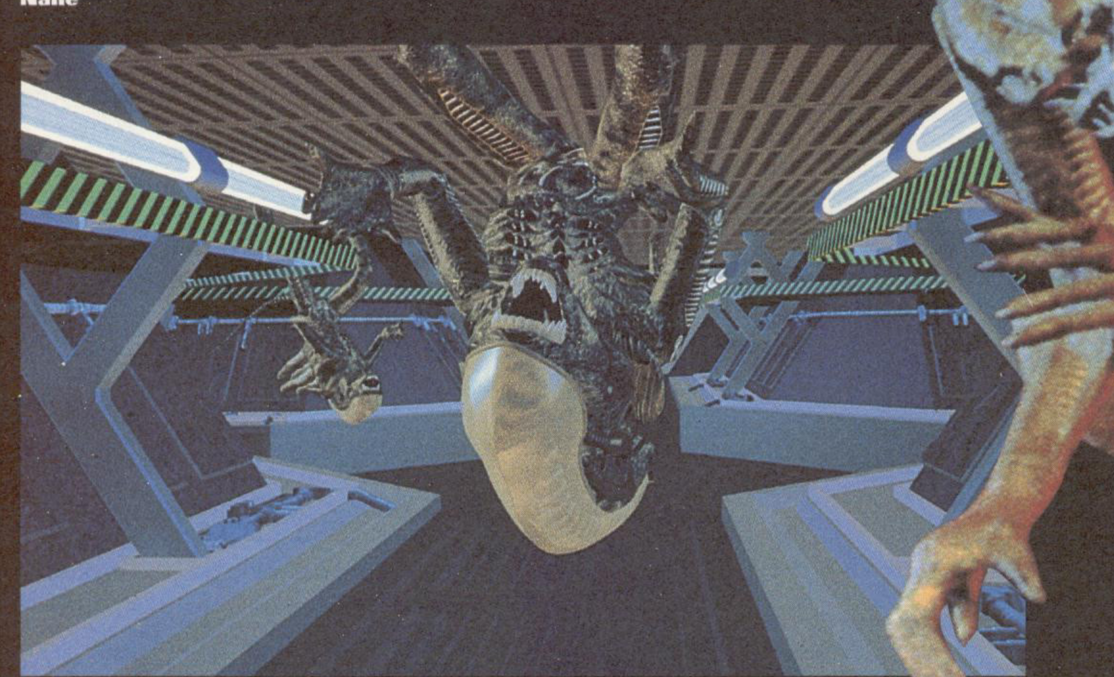
Dieser Abschnitt basiert vor allem auf dem zweiten Film, "Aliens". Unmittelbar anschließend könnt Ihr durch das klosterähnliche Gefängnis aus Alien3 toben; diesmal müßt Ihr das Säurebiest in düsteren Gängen aufspüren und vernichten. Erst dann geht es auf dem Raumschiff "Nostromo" aus "Alien" in HighTech-Umgebung zwischen Computerräumen und medizinischen Labors weiter. Zum krönenden Abschluß jedes Kapitels habt Ihr es mit der Alien-Queen als Endgegnerin zu tun. Ihr startet nur mit einer leichten 9mm-Pistole, findet im weiteren Verlauf jedoch weiteres Kriegsgerät: Neben der unvermeidlichen Pump-Gun auch Goodies wie Flammenwerfer und Plasmagewehr — beide bekannt aus den Filmen.

Technisch bietet Acclaim alles auf, was gut und teuer ist: Die "Alien Trilogy" soll unter Windows 95 laufen und wird auch neue Windows-Fähigkeiten wie beschleunigte 3D-Ausgabe voll ausschöpfen, was auch dringend nötig ist, denn die Auflösung sollt Ihr in mehreren Stufen bis auf 1024x768 Pixel hochschrauben können und trotz-

Action: Anfangs seid Ihr eher schwach ausgerüstet - gute Waffen gibt's erst später



I'm your worst nightmare: Ripley riecht den üblen Atem des Alien aus nächster Nähe

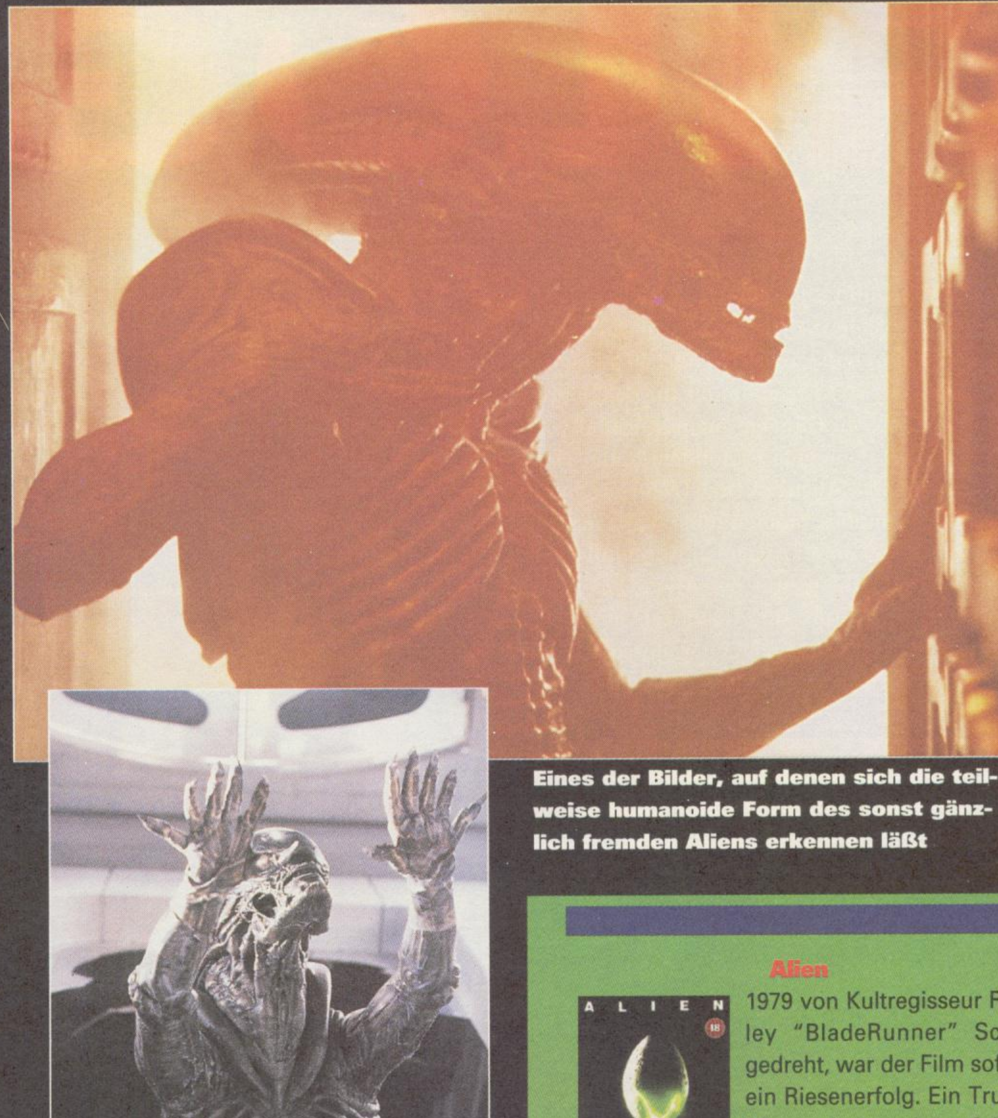


Alien: Im ersten Film spielt dieses Szenario auf der Nostromo. Zwischen Medizinlabor und Krankenstation gibt es neben handfester Action auch zahlreiche kleinere Rätsel



DAS ALIEN

Jedes Alien beginnt sein Leben als ein Meter hohes **Ei** aus unbekanntem organischem Material. Das Ei ist passiv auf der Suche nach einem Wirts-Lebewesen, an dessen Schädel es sein Inneres, den sog. **Facehugger,** plazieren kann. Mit seinem Schwanz fixiert der Hugger sich am Opfer und hält es mit einer genau dosierten Menge Sauerstoff am Leben. Am "Bauch" hat es einen Schlauch, mit dem es ihm die **Spore** einflößt. Über diese Zwischenstufe des Alien ist fast nichts bekannt. Sie entwickelt sich in wenigen Tagen zum sog. **Chestburster**, dem Baby-Alien, einem gurkenähnlichen Geschöpf mit spitzen Zähnchen, der den Körper des Wirts durchbricht. Der Chestburster wächst schnell zum **erwachsenen Alien heran**: zwei Meter groß, mit langem Schädel, vier schlauchartigen Trichtern auf dem Rücken und zwei Reihen ineinanderverschachtelter Zähne. Die Haut erinnert an ein Insekt, das Alien hat keine Augen. Statt Blut fließt eine unbekannte Säure durch seinen Körper. Erwachsene Aliens kommunizieren vermutlich über Pfeiftöne miteinander. Eine Sonderform des erwachsenen Aliens ist die **Alien-Königin**: Etwas größer als ihre Artgenossen, hat sie am Ende ihres Körpers ein schlauchartiges Gebilde, mit dem sie ununterbrochen Eier legt.



Eines der Bilder, auf denen sich die teilweise humanoide Form des sonst gänzlich fremden Aliens erkennen läßt

In jedem noch so bösartigen Alien steckt auch ein kleines bißchen Menschlichkeit

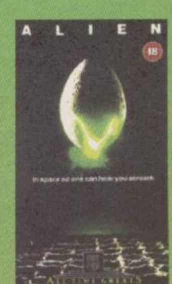
dem auf langsameren Rechnern noch fließende Animationen bekommen. Die Alien-Gegner sind zwar "nur" flache Bitmaps, wurden aber aufwendig gerendert und flüssig animiert.

Acclaim veröffentlicht in Deutschland nicht nur eine übersetzte, sondern gleich eine noch anderweitig angepaßte Version: Trifft der Spieler in der englischen O-Fassung auch auf menschliche Gegner, werden für den hiesigen Markt nur Aliens aufgeboten, was auf den Spielspaß allerdings keine weiteren Auswirkungen haben soll.

Die "Alien Trilogy" soll bereits im Mai erscheinen — sobald wir eine testfähige Endversion haben, werden wir das Spiel einem ausführlichen Test unterziehen. *ste*

Alien





1979 von Kultregisseur Ridley "BladeRunner" Scott gedreht, war der Film sofort ein Riesenerfolg. Ein Trupp Minenarbeiter wird auf dem Heimflug zur Erde von einem interstellaren Notsignal aus dem Tiefschlaf geweckt, landet auf dem Planeten LV426 und entdeckt dort das verlassene Raumschiff einer fremden Lebensform. Dem Außenteam fallen Eier auf, aus denen sich ein kleines, säurehaltiges Lebewesen um ein Teammitglied legt. Wieder auf dem Raumschiff, stellt sich heraus, daß das Opfer nur als Zwischenstation für ein neues "Alien" diente: Fortan macht dieses schnell wachsende und äußerst aggresive Wesen nach und nach die gesamte Besatzung nieder. Nur Ellen Ripley (Sigourney Weaver) und ihre Katze Jonsey überleben. "Alien" bezieht seine Faszination vor allem aus der dunklen, kalten Stimmung des Minenschiffs "Nostromo".

Aliens

Erst sieben Jahre später, 1986, drehte James "Terminator" Cameron den zweiten Teil: "Ali-

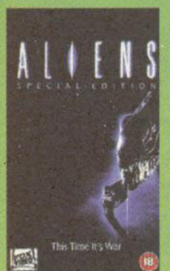


Intro: Euer Trupp Marines landet mit einem der aus "Aliens" bekannten Fahrzeuge

Ob sich wohl im kleinen Gebiß im Rachen des Alien ein kleines Gebiß befindet, in dessen Rachen ein kleines...

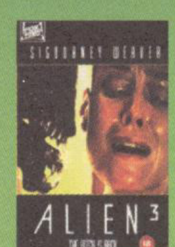


ens". Ripley gelangt nach 57 Jahren Raumflug wieder zu Erde. Ihre Firma schickt sie mit einem Trupp Marines zu LV426 zurück, um einer kürzlich aufgebauten Kolonie im Kampf gegen die Aliens zu helfen. Diesmal haben es die Menschen nicht mit einem einzigen, sondern mit einer Hundertschaft Aliens zu tun. Wie im ersten Teil auch, überleben nur Ripley und ein kleines Siedler-Mädchen, nachdem sie sich der Alien-Königin gestellt haben. "Aliens" merkt man die Handschrift von James Cameron deutlich an: Der Film ist auf spannendste Action ausgelegt und technisch brillant. "Aliens" gilt als bester Film der Reihe. Auf Video gibt es auch einen 17 Minuten längeren "Director's Cut".



Aliens³

Dieser 1992 gedrehte bisherige Schlußpunkt der Trilogie trägt im englischen den etwas seltsamen Untertitel "The bitch is back". Die Rettungsnotkapsel, mit der Ripley und das Mädchen aus "Aliens" entflohen waren, stürzt über dem Gefängnisplaneten Fiorina 161 ab. Nur Ripley überlebt und schließt sich vorübergehend dem klosterähnlichen Knast und der Gefangenen-Sekte an. Wenig überraschend: An Bord der Kapsel ist noch ein Alien, das auch schnell wieder die Jagd eröffnet. Leider stellt sich heraus, daß Ripley selbst eine Alien-Königin eingepflanzt bekam, die ausgewachsen für weiteren Nachwuchs sorgen könnte: Ripley bleibt nur, rechtzeitig Selbstmord zu begehen. "Aliens3" war das Erstlingswerk des britischen Werbefilmers David Fincher und gilt als gutes Beispiel für einen schön durchgestylten Film mit lausigem Drehbuch – "Aliens³" konnte bei weitem nicht an die Vorgänger anknüpfen.



Aliens 4

Die Gerüchte, daß es trotz des Todes von Ripley eine Fortsetzung geben wird, verdichten sich: Entweder soll Ripley als Clone wieder auferstehen oder der 3. Teil war nur ein Traum, mit dem die ominöse "Corporation" ihre Loyalität testen wollte. Unter Insidern gilt als sicher, daß Sigourney Weaver wieder mit dabei ist. Von der Story ist noch nichts bekannt. Manche Quellen sprechen sogar von zwei neuen Filmen: "Alien vs. Predator" (aus dem Schwarzenegger-Film) ohne Ripley und besagtes Aliens 4.



Mittlerweile gibt es auch mehrere Alien-Comics, in denen die Filme weitergeführt werden

Alien Trilogy
Hersteller
Acclaim
Erscheinung geplant
Mai '96



INTER VIEW
mit Peter Jones

Peter Jones hat bisher viele Computerspiele für verschiedene Firmen produziert. Als Entwicklungschef bei "Probe Software" verantworten er und sein 25-köpfiges Team die "Alien Trilogy". Das Team besteht aus vier Programmierern, sechs Grafikern, drei Toningenieuren, vier Zeichnern für die Texturen, drei für die 3D-Karten und drei Leveldesignern. Da Peter Jones großen Wert darauf legt, als Mitglied dieses Teams gesehen zu werden, lehnte er es ab, uns ein Porträt von sich zu schicken – in Programmiererkreisen eine durchaus übliche Geisteshaltung.

Power Play: Warum heißt das Spiel eigentlich "Alien TRILOGY"?

Peter: Weil es innerhalb des Spiels drei Hauptkapitel gibt, die jeweils auf einem der Filme basieren. Nur ist die Spielreihenfolge anders als die Filmreihenfolge: Erst "Aliens", dann "Aliens3" und zum Schluß der erste Film, "Alien".

PP: Dann hast Du Dir die "Alien"-Filme sicher sehr oft angesehen?

Peter: Na klar. Wir, also das gesamte Team, können da gar nicht mehr mitzählen. Die drei Filme sind die wichtigste Inspiration für das Spiel und helfen uns ein Produkt zu entwickeln, das sowohl mit der typischen "Alien-Welt" verbunden ist und auch mit der Lizenz noch was zu tun hat.

PP: Welchen der drei Filme findest Du am besten?

Peter: Gute Frage... jeder schafft eine andere Atmosphäre, aber alle haben diesen klaustrophobischen Stil. Dennoch: "Aliens", der zweite.

PP: Warum?

Peter: Weil Ripley darin die Alien-Königin herausfordert, und er die Zuschauer mit einer ungeheuer raffiniert erzeugten Spannung auf den Sitzen hält.

PP: Wie sehen Eure Aliens aus? Verwendet Ihr 3D-Figuren oder Bitmaps?

Peter: Die Feinde basieren auf Acclaims Motion-Capturing-Technologie. Alle sind Bitmaps. Dadurch können wir mehr Bösewichter auf einmal zeigen, was mehr Spielspaß bringt und auch besser für die Atmosphäre ist. Die möglichen Bewegungen wurden gecaptured und dann auf Drahtgitter-Modelle, die wir auf Silicon Graphics-Rechnern konstruiert hatten, übertragen. Jedes einzelne Bild wurde gerendert, das sieht einfach am besten aus.

PP: Was für eine 3D-Engine habt Ihr, und gibt es besondere Effekte?

Peter: Wir haben die Engine selbst entwickelt, um für die "Alien Trilogy" wirklich alles aus der Sony PlayStation herauszuholen. Dabei mußten wir auch noch daran denken, später alles auf den PC zu übertragen. Während der Entwicklungszeit haben wir sie immer weiter verbessert. Auf die fertige Engine und auf unsere Programmierfähigkeiten sind wir also sehr stolz. Damit können wir durch den Einsatz von Lichteffekten einige optische Leckerbissen bieten und außerdem die Grafiken so nah wie möglich dem Film anpassen. Im gesamten "Alien"-Spiel benutzen wir sehr viele Texturen, um den Spieler in die Handlung einzubeziehen.

PP: Wie habt Ihr die Level entwickelt, hattet Ihr irgendwelche 3D-Programme wie AutoCAD etc., das ja oft eingesetzt wird?

Peter: Nein, zuerst haben wir alle Level auf Papier gezeichnet. Dazu kam dann immer noch ein erklärender Text, der genau beschrieb, was wo zu tun ist. Danach wurden die einzelnen Level auf Silicon-Graphics-Maschinen berechnet und dann unserem Leveldesigner Ali übergeben, diesmal allerdings auf dem PC. Von da an konnten wir das Gameplay interaktiv weiterentwickeln. Nachdem die Grundlagen der einzelnen Karten fertig waren, war es einfach, das eigentliche Gameplay ständig weiter zu verbessern.

PP: Habt Ihr Film-Sounds eingebaut?

Peter: Na klar, der gesamte Sound ist "echt". Die Soundeffekte wurden vorher von einer professionellen Filmdubbing-Firma bearbeitet. Die Musik im Spiel, die ebenfalls vollständig aus den Filmen stammt, haben wir allerdings direkt bei uns hier angepaßt und gemixt.

PP: Die "Alien Trilogy" soll nur unter Windows 95 laufen. Warum?

Peter: Das war eine Entscheidung der Firma. Jedenfalls ist unsere Windows-95-Engine verdammt gut!

PP: Habt Ihr mit dem damaligen Alien-Designer H.R. Giger oder anderen Leuten aus der Filmbranche zusammengearbeitet?

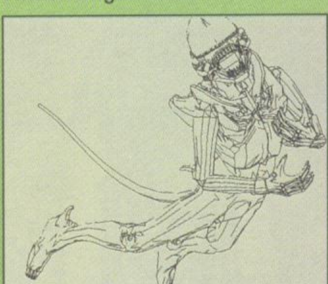
Peter: Um möglichst viel von der Filmatmosphäre zu verwirklichen, brauchten wir ziemlich viele Informationen. Natürlich kamen diese Infos auch von einigen, die direkt an der Film-Produktion beteiligt waren.

PP: Momentan wird das Thema "Gewalt in Computerspielen/Zensur von Gewalt" in Deutschland heiß diskutiert. Von "Alien Trilogy" soll es deshalb eine spezielle Deutschland-Version geben. Wie denkst Du über das Thema?

Peter: In der deutschen Version werden alle humanoiden Charaktere durch Aliens ersetzt, was aber weder Gameplay noch Atmosphäre schadet. Ich persönlich glaube allerdings, daß es Aufgabe der Eltern und Erzieher ist, aufzupassen, was Ihre Sprößlinge spielen.

MOTION CAPTURE

Beim Motion-Capturing-Verfahren werden an allen wichtigen Körperteilen eines Schauspielers Sensoren angebracht, deren Bewegungen von einem Rechner in Echtzeit auf ein Drahtgittermodell übertragen werden. Dabei ist es egal, was für ein Modell es ist – wichtig ist nur, daß die Bewegungen natürlich wirken. Der andere Weg wäre, alle Bewegungen wie bei Trickfilmen von Animateuren zeichnen zu lassen. Das Motion-Capturing-Verfahren wird sowohl bei der Computerspiel-Produktion als auch bei computerberechneten Filmen angewandt.







Bewegungen werden in den Rechner übertragen





Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Software-Versand

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC-CD ROM

Titel	Version	Preis
7thGuest	DA	19,99
11th Hour	DV	84,99
3 D Lemminge	DA	84,99
3 D Pinball	DA	64,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**
AH - 64 Longbow	DV	x84,99
Aces over Europe	DV	19,99
Across the Rhine	DV	54,99
Albion	**DV**	**74,99**
Alien Odyssey	DA	67,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99
Angel Devoid	DA	67,99
Anvil of Dawn	EV	67,99
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	67,99
ATF Tactical Fight.	**DV**	**x84,99**
Battle Isle 2&Data	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	69,99
Battle Race	DA	x77,99
Battle Team Classic	DV	24,99
Battlecruiser 3000 AD	**DV**	**64,99**
Beavis & Butthead	**DA**	**64,99**
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Big Red Racing	DA	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	DV	54,99
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Bureau 13	DV	19,99
Buried in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	**DV**	**69,99**
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Carrier Strike Force	DV	74,99
Championship Manager 2	DV	89,99
Championship Pool	DA	29,99
Chewy ESC von F5	DV	59,99
Civilization	DV	34,99
CivNet	DV	89,99
Command Aces o.t.Deep	DV	74,99
Command&Conq.Data	**DV**	**29,99**
Command&Conquer	**DV**	**84,99**
Congo	DV	x77,99
Conquerer AD 1086	**DV**	**74,99**
Creature Shock	DV	19,99
Cronicle o.t. Sword	DV	x74,99
Cronomaster	DA	74,99
Crusader No Rem.	DV	79,99
Cyberia 2	DV	x74,99
Cybermage	**DV**	**79,99**
Daggerfall	**DV**	**79,99**
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Death Gate	DA	74,99
Deep Space Nine	**DA**	**x77,99**
Der Druidenzirkel	DV	64,99
Der Patrizier	DV	29,99
Der Planer 2	DV	x74,99
Der Seelenturm	DV	67,99
Destruction Derby	DA	84,99
Die Fugger 2	DV	x74,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99
Die Siedler 2	DV	77,99
Duke Nukem 3D	**EV**	**x77,99**
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeon Master 2	DV	79,99
Earth Worm Jim 1	**DV**	**64,99**
Earth Worm Jim 1 & 2	DA	64,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99
Extreme Games	DA	49,99
Extreme Pinball	DA	54,99
Fantasy General	DA	69,99
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Fighter Duell	DA	67,99
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**39,99**
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x97,99**
Frankenstein T.t.E.o.t.M.	DV	84,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**124,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Knight 2	DA	74,99
Gabriel Knight 2	DV	x79,99
Gender Wars	DV	x69,99
Gene Wars	DV	x79,99
Gobliins 3	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Grand Prix Manager	**DV**	**84,99**
Heart of Darkness	**DV**	**84,99**
Hell	DV	24,99
Heroes of Might&Mag.	DV	74,99
History Line 14 -18	DV	29,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Car Racing	DA	19,99
Indy Car Racing 2	**DV**	**74,99**
Imperium Romanum	**DV**	**79,99**
Inca 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	89,99
John Madden Footb.96	DA	x79,99
Johnny Bazookaton	**DA**	**x67,99**
Kingdom of Magic	DV	x69,99
Kings Quest 7	**DV**	**39,99**
Lands of Lore 1	DV	34,99
Lemminge 1 + 2	DA	29,99
Loadstar	DA	i.V.
Lost Eden	DV	74,99
Lost in Time	DV	19,99
Mad TV 2	DV	x74,99
Made in Germany Compilation enthält: o Anstoss, o Battle Isle 2, o Das schw. Auge 2	DV	59,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering	DV	97,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2 Data	**DA**	**39,99**
Metal Lords	DV	79,99
Micromasch. 2 Edition	DV	47,99
Millenia	**DV**	**59,99**
Mission Critical	DA	74,99
Monopoly	**DV**	**59,99**
Myst / voll deutsch	DV	64,99
NBA Jam Tournem.	DA	84,99
NBA Live 96	**DA**	**79,99**
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Ouake	EV	i.V.
Panzergeneral 1	DA	29,99
Panzergeneral 2	**DA**	**69,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**79,99**
Pinball Illusions	DA	59,99
Pinball Wizzard 2000	DA	69,99
Pitfall	DV	74,99
Pole Position 3,5"	DV	79,99
Police Quest -SWAT	DA	69,99
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DA**	**49,99**
Psycho Detective	**DA**	**74,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame	DA	87,99
RAN Soccer	DV	74,99
RAN Trainer 2	DV	69,99
Raven Project	DV	57,99
Raymann	**DA**	**69,99**
Rebel Assault	DA	34,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	x79,99
Return to Zorck	DV	29,99
Riddle of Master LU	**DV**	**74,99**
Ridge Racer	DV	x54,99
Ripper	**DV**	**77,99**
Rise o. t. Robots 2	DV	i.V.
Rivers of Dawn	DV	x67,99
Sam & Max	**DV**	**29,99**
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sea Legends	**DV**	**74,99**
Sens.World o.Soccer	DV	74,99
Shannara	**DV**	**74,99**
Shellshock	**DV**	**74,99**
Shine	DV	94,99
Shivers	**DV**	**74,99**
Silent Hunter	**DA**	**69,99**
Silent Hunter	DV	x69,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Soccer Kid	DV	19,99
Spycraft	DV	x77,99
Space Marines	DV	74,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Gate	DV	x44,99
Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	74,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	**DV**	**69,99**
Stonekeep	DV	84,99
Strike Com.+alle Data`s	DA	34,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
System Shock	DV	34,99
Teamchef	**DV**	**84,99**
Terminater FutureSho	**DV**	**74,99**
TFX	DV	29,99
TFX 2000 Eurofight.	**DV**	**79,99**
The Dig	DV	79,99
The Dark Eye	DA	77,99
Theme Park + Transport - Tycoon	DV	54,99
This means War	**DV**	**x84,99**
Thunderhawk 2	**DV**	**74,99**
Thunderscape	DV	69,99
Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Tilt	**DV**	**54,99**
Time Gate	**DV**	**77,99**
Torin's Passage	**DV**	**79,99**
Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Warhammer	DV	69,99
Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:	DV	74,99
Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Wing Com.2+Data	DA	34,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Wipeout	DA	94,99
Woodruff / Gobliins 4	DV	64,99
Worms	**DV**	**64,99**
WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99
X-Wing/deutsch	DV	69,99
Zone Riders	DA	67,99
Zork Nemesis		**i.V.**
"Z"	DV	i.V.

Spielelösungen der Fa. Hint Shop 14,90 per Stück

Wing Commander 4 — DV 99,99

Command & Conquer Data — DV 29,99

Die Siedler 2 — DV x77,99

Die Fugger 2 — DV x74,99

Silent Hunter — DV/DA 69,99

Daggerfall — DV 79,99

Shannara — DV 74,99

Formula One Grand Prix 2 — DV x97,99

Riddle of Master Lu — DV 74,99

Duke Nukem 3 - D — DA x77,99

Braindead 13 — DV 64,99

Spycraft — DV x77,99

Sony Play Station

Titel	Version	Preis
Grundgerät mit Pad		574,99
3 D Lemminge	DA	84,99
Assault Riggs	DA	84,99
Cyber Speed	DA	84,99
Destruction Derby	DA	94,99
Discworld	DA	84,99
Fifa Soccer 96	DA	89,99
Goal Storm	DA	94,99
HI - Octane	DA	89,99
Johnny bazookaton	DA	79,99
Kileak the Blood	DA	84,99
Krazy Ivan	DA	84,99
Loaded	DA	89,99
Novastorm	DA	84,99
Parodius Deluxe	DA	89,99
PGA Golf 96	DA	89,99
Power Serve	DA	89,99
Raymann	DA	89,99
Ridge Racer	DA	94,99
Starblade Alpha	DA	84,99
Tekken	DA	99,99
Thunderhawk 2	DA	84,99
To Shine Den	DA	84,99
Twisted Metal	DA	84,99
WipEout	DA	94,99
World Cup Golf	DA	84,99
Worms	DA	89,99
WWF Wrestlemania	DA	94,99
X-Com Terror	DA	79,99

weitere Playstation - Spiele und Zubehör auf Anfrage.

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Logit.Wingm.extrem	**89,99**
Microsoft Sidewinder3D Pr	**89,99**
Gravis Analog Pro	**49,99**
Gravis Game Pad	**34,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Thrustm. Joystick Flight 2	**149,99**
Thrustm. Joystick Flight Pr	**239,99**
Thrustm. Joystick F 16	**269,99**
Thrustm. Mark II Wappon	**199,99**
Thrustm. Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Thrustm. Fußpaddles	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein " fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

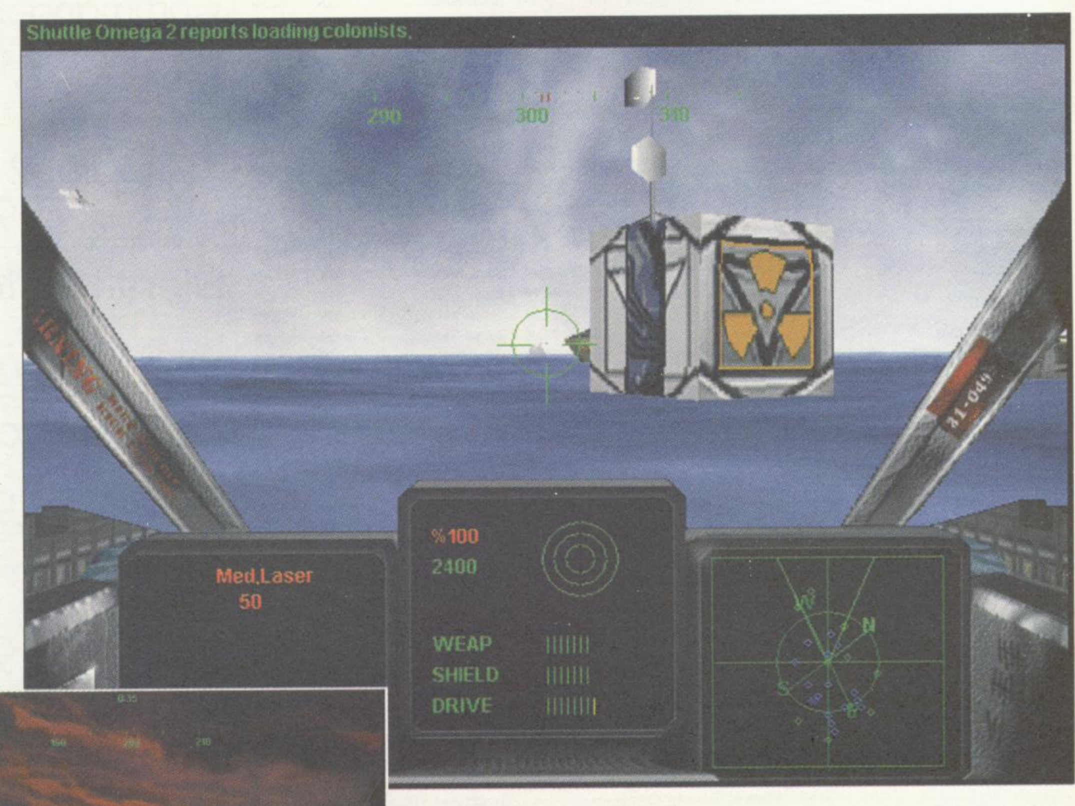
Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

METAL

Ihr wollt mit Panzerkolossen über fremde Planeten stapfen, könnt Euch aber nicht das Tastaturlayout von Mechwarrior merken? Interplay kündigt die Lösung Eurer Probleme an!



Das Design der Kampfmaschinen soll komplett überarbeitet werden (links)

Mech-Simulationen sind angesagt. Nach Activisions Mechwarrior 2 und Sierras zweitem Fasa-Clone "Earthsiege 2" (Test in dieser Ausgabe) kommt mit "Metal Hive" nun auch von Interplay ein Kampf-Robo-Spiel für Eure PCs. In einer fernen Zukunft drehen einige Gefechtsroboter durch und entwickeln eine eigene Intelligenz. Die fehlgeleiteten Kriegsmaschinen wenden sich gegen ihre Erbauer und fangen an, Einrichtungen und Fahrzeuge auf allen möglichen Planeten der Terraner anzugreifen. Natürlich laßt Ihr das als Mitglied eines Mech-Bataillons nicht auf Euch sitzen und beginnt mit dem Gegenschlag. Nachdem Ihr Euch im Training fitgemacht habt, werdet Ihr mit einer Kampagne betraut: Hier erhaltet Ihr vor jeder Mission ein detailliertes Briefing, in dem die Einsatzziele vorgestellt werden. Danach geht's ab in die Waffenkammer, wo Ihr Euren Mech nach Euren Hardwaremöglichkeiten ausrüstet. Anfangs habt Ihr dafür nur billige Taschenlaser und Mini-Raketenlafetten, im Verlauf der Campaign jedoch stockt Ihr Euer Arsenal um durchschlags-

HIVE

kräftigere Waffen, größere Mech-Chassis und Fusionsreaktoren auf. Neben der Kampagne wird es eine 16-Spieler-Netzwerkoption geben, die in der von uns angespielten Pre-Alpha noch nicht implementiert war. Vom Spielgefühl her liegt "Metal Hive" (das ist übrigens nur der Arbeitstitel, eine Namensänderung ist nicht ausgeschlossen) irgendwo zwischen "Mechwarrior 2" und "Descent", wobei der Schwerpunkt klar im Bereich Action angesiedelt ist. So nennt Interplay dann auch als Zielgruppe all jene Spieler, die auf 3D-Kampfroboter-Sims stehen, denen "Mech 2" aber zu kompliziert ist. Letzten Infos zufolge, werden die Mechs in "Metal Hive" übrigens noch einer grundlegenden Überarbeitung unterzogen, was angesichts des jetzigen, recht seltsamen insektoiden Stylings der Kampfmaschinen auch nicht weiter überrascht. Wir bleiben jedenfalls am Ball und werden Euch selbstverständlich über die weiteren Entwicklungen des Projekts auf dem laufenden halten. sg

Die Briefings versorgen Euch per Holoprojektion mit allen wichtigen Details



Mittels Dropship werdet Ihr zu Beginn einer jeden Mission in Euer Einsatzgebiet befördert

Kaboom! Metal Hive zielt in die Herzen der Action-Fans

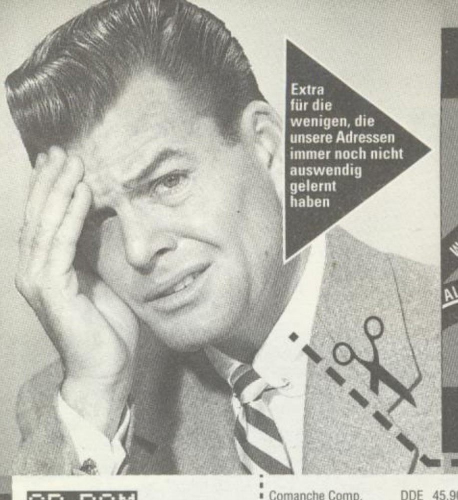


Die Spinnen-Mechs gehören zu den einfacheren Gegnern



Der Bewaffnungsscreen zeigt sich eher kümmerlich

Metal Hive
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
2. Quartal '96



BIELEFELD



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

BONN

KÖLN-STR.
SANDKAULE
RHEIN
OXFORDSTR.
BELDER-BERG

Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

BREMEN



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

CD-ROM

Titel	Version	Preis
3D Atlas	DEX	73,90DM
3D Atlas	DDX	in Vorb.*
3D Ultra Pinball	DEX	65,90DM
7 th Guest	DEE	25,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	49,90DM
11 th Hour	DDD	89,90DM
11 th Hour Limited	DDD	89,90DM
1940s Compilation	???	in Vorb.*
1942-Eur. Air War	DEE	in Vorb.*
1942-Pac. Air War	DEX	39,90DM*
A. Gent	DDD	31,90DM*
Absolute Zero	DDD	in Vorb.*
Abuse	DDD	in Vorb.*
Aces Collection	DEX	65,90DM
Aces of the Deep	DDD	79,90DM
Aces over Europe	DDX	25,90DM
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Soccer Del.	DDD	71,90DM
AD & D Collection	EEE	69,90DM
Adams Family Pin.	???	75,90DM*
Adv. Tact. Fighters	???	in Vorb.*
Afterlife	DEE	in Vorb.*
Afterlife	DDD	in Vorb.*
Aftershock	DEE	in Vorb.*
Age of Rifles	DEE	in Vorb.*
Agile Warrior	D??	in Vorb.*
AH 64 Longbow	DDD	87,90DM*
Air Bucks	DEX	25,90DM*
Air Havoc Contr.	DDE	69,90DM
Air Power	DDD	69,90DM
Albion	DDD	85,90DM
Alexander	???	in Vorb.*
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	65,90DM
Alien Logic	DEE	37,90DM
Alien Odyssey	DDD	67,90DM
Aliens	DEE	69,90DM
Alien Trilogy	DEE	79,90DM*
Alone in the Dark	DDD	29,90DM*
Amerika 1861-65	DDX	85,90DM
Ancient Empires	DDD	in Vorb.*
Angel Devoid	DEE	in Vorb.
Anvil of Dawn	EEE	75,90DM
Anvil of Dawn	DDD	in Vorb.*
Apache Longbow	DDD	77,90DM
Arcade Amerika	EEE	79,90DM*
Arcade Classics	DEE	67,90DM
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebr.	DDD	73,90DM
Armored Fist	DDD	43,90DM
Around Hollywood	DDD	41,90DM
Ascendancy	DDD	77,90DM
Assault Riggs	DEE	67,90DM*
Asterix	DDD	65,90DM
Atari Action Pack	DDX	53,90DM
Atari Action Pack 2	EEX	53,90DM
ATF US	DDD	87,90DM*
Atlas	DDX	53,90DM
Attack of Mut. Pe.	???	in Vorb.*
Aufschwung Ost	DDD	65,90DM
Award Winners P.	DTX	65,90DM
Awful Green Thing	DEE	in Vorb.*
Azraels Tear	DDD	in Vorb.*
Aztec Empire of Bl.	???	in Vorb.*
Bad Mojo	???	in Vorb.*
Baldies	???	in Vorb.*
Baryon	DEX	69,90DM
Batman Forever	DEE	79,90DM*
Battle Beast	DDD	89,90DM
Battle Bugs	DDD	41,90DM
Battle Cr. 3000 AD	DDD	63,90DM*
Battle Isle 2 Pack	DDD	73,90DM
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Battledrome	DDD	41,90DM
Battle Race	DEE	81,90DM*
Battles in Time	DEE	in Vorb.*
Bazooka Sue	DEE	in Vorb.*
Beavis & Butthead	DDE	73,90DM
Beneath a St. Sky	DDE	25,90DM
Berlin Connection	DDD	in Vorb.*
Bermuda Syndom	DEE	87,90DM
Bernhard L. Golf	DDD	65,90DM*
Betrayal at Krond.	DEE	25,90DM*
Big Hurt Baseball	DEE	79,90DM*
Big Red Racing	DDD	71,90DM*
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDD	51,90DM
Blue Planet 2000	DDD	in Vorb.
Braindead 13	DDD	65,90DM
Breach 3	DEE	37,90DM
Brett Hull Hockey	DEE	77,90DM
Broken Sword	DDD	in Vorb.
Bundesl. Man. 3	DDX	67,90DM
-Supporter	DDX	49,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.*
Buried in Time	DDD	75,90DM
Burn: Cycle	DDD	75,90DM
Burning Steel 2	DDX	69,90DM
Burning Steel 3	EEE	43,90DM
Burning Steel 4	DDD	69,90DM*
Buzz Aldrin	DEX	25,90DM
Caesar	DDX	25,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Capitalism	DTX	77,90DM
Capitalism	DDX	in Vorb.*
Caribbean Disaster	DDD	87,90DM
Carrier Stri. Force	DEE	79,90DM
Championship M. 2	DDD	93,90DM
Chaos Control	DDD	75,90DM
Chessm. 4000 T.	EEE	69,90DM*
Chewy	DDD	61,90DM
Chronicles o. the S.	???	75,90DM*
Chronomaster	DEE	75,90DM*
Cinemania 96	EEE	71,90DM
Civil War	DDD	in Vorb.*
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2	DDD	in Vorb.*
CivNet	DDX	93,90DM
Claim to Power	DDD	83,90DM
Clayfighter 2	DEE	73,90DM*
Clearing House	DDD	65,90DM
Comanche Comp.	DDE	45,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Command & C. II	DDD	89,90DM*
Command & C. II	EEE	89,90DM*
Command & C. III	DDD	89,90DM*
Command & C. III	EEE	89,90DM*
Comix Zone	DDD	51,90DM*
Commodore Act. P.	EEE	37,90DM
Connect	DDD	in Vorb.
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM*
Conspiracy	DDE	25,90DM
Creature Shock	DDD	25,90DM*
Crusade	DDD	85,90DM
Crusader	DDD	81,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cyberbikes	D??	in Vorb.*
Cyber Judas	DEE	in Vorb.*
Cybermage	DDD	81,90DM
Cyberspeed	DDD	69,90DM
Cyberstorm	DEE	71,90DM*
-WIN95	DDD	79,90DM*
Cyberwar	DDD	99,90DM
D	DDD	79,90DM*
-WIN95	DDD	79,90DM*
Daedalus Enc.	DDD	89,90DM

WILLST DU ALLES?

Titel	Version	Preis
-WIN95	DDD	89,90DM*
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Dark Sun II	DEE	37,90DM
Dark Universe	DDX	29,90DM
Das Hexagon-Kart.	DDD	in Vorb.*
Das Amt	DDX	69,90DM
Das schw. Auge	DDX	41,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Das TV-Karriere-S.	DDD	33,90DM
Dawn of Darkness	???	in Vorb.
Dawn Patrol	DDX	29,90DM
Day of t. Tentacle	DDD	35,90DM
Deadline	???	67,90DM*
Death Gate	???	75,90DM*
Death Keep	EEE	69,90DM*
Deathtrap Dungeon	DDD	in Vorb.*
Defcon 5	DDD	in Vorb.
Der Clou	DDX	27,90DM
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Der Patrizier	DDX	33,90DM
Der Planer 2	DDD	in Vorb.
Der Reeder	DDX	77,90DM
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM*
-WIN95	DEE	79,90DM*
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Desert+Jungle Str.	EEX	27,90DM
Destruction Derby	DEE	89,90DM
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Fugger 2	DDD	79,90DM*
Die große Schlacht	DDD	in Vorb.*
Die große Schlacht	DDD	in Vorb.*
Die Höhlenwelt-S.	DDD	89,90DM
Die Sage von N.	DDD	39,90DM
Die Siedler	DDD	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	85,90DM*
Die Verr. Rallye	DDD	39,90DM
-mit Gamepad	DDD	51,90DM
Dime City	DDD	81,90DM
Dinopark Tycoon	D??	in Vorb.
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Discworld	DDE	45,90DM
Discworld	DDD	75,90DM*
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	49,90DM
Double Switch	EEE	67,90DM*
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Dragon Lore	DDD	37,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dreamweb	DEE	29,90DM
Dune	DEX	27,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	
plus Warcraft	DEE	43,90DM
Earth Siege	DDD	79,90DM
-Mission CD	DDD	37,90DM
Earth Siege II	DEE	71,90DM*
Earth Siege II	DDD	79,90DM*
Earth Worm Jim	EEE	65,90DM
Earth Worm Jim	DDD	65,90DM
EA Sports Rugby	DEE	19,90DM
Ecco the Dolphin	DDD	51,90DM*
Eine k. Geschichte	DDD	85,90DM
Elisabeth I	DDD	in Vorb.*
Empire 2	EEE	67,90DM
Encarta W. Atlas	EEE	113,90DM
Entomorph	DEE	69,90DM
Erben der Erde	DDD	49,90DM
Escalation	DDD	in Vorb.*
Espionage	DDD	in Vorb.*
Euro Manager	DDD	in Vorb.*
Evocation	DDD	73,90DM*
Evolution	DEE	31,90DM*
Extractors	DEE	59,90DM
Extreme Games	DEE	51,90DM*
Extreme Pinball	DEE	53,90DM
Eye of the Beh. Tri.	DDX	49,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-15 Strike Eagle 3	DEX	39,90DM
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
Fade to Black	DDD	33,90DM
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	69,90DM
Fantasy General	DEE	in Vorb.*
Fast Attack	DEE	65,90DM*
Fatal Racing	DDD	69,90DM
Fields of Glory	DEX	39,90DM
FIFA Soccer '95	DEE	31,90DM
FIFA Soccer '96	DDD	81,90DM
Fighter Duel	DEE	67,90DM
Flight of the A. Q.	DDD	81,90DM
Flight Unlimited	DDX	91,90DM
-WIN 95	DDX	in Vorb.
Flugsimulator 5.1	EEE	89,90DM
Flugsimulator 5.1	DDX	107,90DM
-Airbus Family	DEX	49,90DM
-Boeing Family	DEX	49,90DM
-British Isles	DEX	47,90DM
-British Isles 2	DEX	45,90DM*
-Designer 2.0	DDX	in Vorb.*
-Deutschl. Nord	DEX	in Vorb.*
-Europe	DEX	55,90DM
-Flightshop	DEX	75,90DM
-Hawaii	DEX	45,90DM
-Hong Kong	DEX	47,90DM
-Kanarische I.	DEX	in Vorb.*
-Las Vegas	DEX	61,90DM
Flux	???	35,90DM*
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
Formula I Grand P.	DEX	39,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Forrest Gump	???	59,90DM*
Frankenstein	DDD	79,90DM
Fritz 1	DDX	41,90DM
Fritz 3	DDX	43,90DM*
Fritz 4	DDX	131,90DM
FPS Football '96	EEE	65,90DM
Fuzzys World	DEX	35,90DM
FX Fighter	DEE	75,90DM
Gabriel Knight	DDX	25,90DM*
Gabriel Knight II	DEE	79,90DM
Gabriel Knight II	DDD	85,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Goblins 1 und 2	DDX	25,90DM
Goblins 3	DDX	25,90DM
Grand Prix Man.	DDD	85,90DM
Greg Norman Golf	???	in Vorb.
Grolier Sc. Fiction	DEE	65,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of t. Gods	DDD	77,90DM
Hardball 4	DEE	77,90DM
Hardball 5	???	in Vorb.*
Hardline	???	in Vorb.*
Harpoon 2 Deluxe	EEE	75,90DM
Harrier Jumpjet	DEX	19,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	81,90DM
Head to Head	???	in Vorb.*
Hellfire Zone	DEX	27,90DM
Heroes of M. & M.	DDD	77,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Hidden Below	DEX	27,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Highlander	???	In Vorb.*
High Seas Trader	DDX	63,90DM
History Line	DDD	29,90DM
Hollywood Pict.	DDX	33,90DM
Holmes II-R. Tattoo	DDD	in Vorb.*
Hoyles Classic	EEE	71,90DM
Hugo 3	DDD	71,90DM
Human Recall	DDD	79,90DM
Hyperblade	DDD	in Vorb.*
Ice & Fire	???	67,90DM*
Imperium Roman.	DDD	84,90DM
Inca	DDD	25,90DM
Inca Collection	DDD	65,90DM
Indestructibles	DDD	in Vorb.*
Indy Car II	DEE	75,90DM
Indy Car Racing	DEE	25,90DM
Inferno	DDD	47,90DM
Interactive Coll. 2	DEE	89,90D
Int. Tennis Open	DDD	75,90DM
In the 1st Degree	DDD	79,90DM
Iron Angel	DE?	in Vorb.
Jack Nicklaus Golf	???	in Vorb.*
Jagged Alliance	DDD	91,90DM
Jetfighter 3	???	in Vorb.
Jewels of the Or.	DDD	85,90DM
John Madden '96	DEE	81,90DM*
Joh. Bazookatone	DEE	67,90DM
Joy of Sex	DDD	67,90DM*
Judge Dread	DEE	79,90DM*
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	61,90DM
Kingdom 2	???	in Vorb.
Kingdoms of Germ.	DDX	59,90DM
Kings Quest 6	DDX	25,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Kings Quest 8	DDD	in Vorb.*
Klik'n'Play	DDX	85,90DM
Knights of Xentar	DDD	91,90DM
Krypton Egg	DDX	41,90DM
Labyrinth of Time	DEX	31,90DM
Lands of Lore	DDT	35,90DM
Lands of Lore 2	DDD	89,90DM*
Larry 6	DDX	79,90DM
Larry 7	DDD	in Vorb.*
Larry Collection	DEX	71,90DM
Last Dynasty	DDD	37,90DM
Legend of Kyr. 2	DDE	35,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM*
Legions	DEE	in Vorb.
Lemmings 1+2	DEX	29,90DM
Lemmings 3D	DEX	89,90DM
Lighthouse	???	in Vorb.
Links 386 Pro	DEE	75,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Cog Hill	EEE	49,90DM
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Firestone	EEE	49,90DM*
-Mauna Kea	EEE	49,90DM*
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
-Troon North	EEE	49,90DM*
Lion	DDD	67,90DM*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM*
Little Big Advent. 2	DDD	in Vorb.*
Loadstar	???	in Vorb.*
Locus	???	89,90DM
Lode Runner	DDX	65,90DM
-Net	DDX	79,90DM
Lollypop	DDX	21,90DM
Lords of Midnight	DDD	29,90DM
Lords of the Realm	DDD	63,90DM
Lost Admiral 2	DEE	in Vorb.*
Lost Eden	DDD	75,90DM
Lost in Time 1+2	DDX	25,90DM
Lost Vikings 2	???	in Vorb.
Lothar Matthäus	DEX	31,90DM
Love Vision	???	45,90D*
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	71,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DDX	55,90DM
Lucas Arts Top Ad.	DDX	81,90DM
Machiavelli-The Pr.	DDX	85,90DM
Made in Germany	DDD	53,90DM
Mad News	DDD	65,90DM
Mad TV 2	DD?	in Vorb.
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDD	45,90DM
Magic of Endoria	DDD	53,90DM
Magic t. Gathering	DDD	99,90DM*
Maniac Karts	DEE	35,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Marco Polo	DDE	59,90DM
Marine Fighters	DDE	19,90DM
Master of Antares	DDD	in Vorb.*
Master of Magic	DDE	39,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Master of Xenos	DDD	in Vorb.*
Maximum Roadkill	DDD	in Vorb.*
Maximum Surge	EEE	67,90DM*
-WIN95	EEE	67,90DM*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.*
-Mission CD	DEE	41,90DM
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	79,90DM*
-WIN95	EEE	79,90DM
-WIN95+NET	DDD	79,90DM*
Mega Man X	???	in Vorb.*
MegaPak 3	DTT	79,90DM
MegaPak 4	DTT	81,90DM
Megapack 5	DTT	in Vorb.*
Megatripack	DTT	35,90DM*
Menzoberanzan	DEE	69,90DM
Metal Lords	DDD	in Vorb.
Metal Marines	EEE	in Vorb.*
Metal Storm	???	in Vorb.
Metropolis	DDD	in Vorb.*
Micro Mach. 2 SpE	DEX	47,90DM
Millenia	DDD	61,90DM
Mirage	EEE	89,90DM
Mission Critical	DEE	75,90DM
Monopoly	DDD	59,90DM
Monsterized	DDD	in Vorb.*
Monthy Py. CwoT	EEE	79,90DM
Monthy Py. CwoT	DEE	in Vorb.*
Mortal Coil	DDD	59,90DM
Muppet Treasue Is.	DDD	in Vorb.*
-WIN95	DDD	in Vorb.*
Music Central	EEE	94,90DM
Myst	DDD	65,90DM
-Limited Edition 2	DDD	in Vorb.*
Nascar Racing	DEE	29,90DM*
NBA Jam Tournam.	DEE	79,90DM
-WIN95	DEE	in Vorb.*
NBA Live '96	DEE	81,90DM
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	81,90DM
Networks	DDD	85,90DM
NFL Quarterback C.	DEE	79,90DM*
NHL Hockey '94	DEE	31,90DM
NHL Hockey '95	DEE	31,90DM*
NHL Hockey '96	DDD	81,90DM
Noctropolis	DDE	21,90DM
n-tv Jahresrückbl.	DDD	41,90DM
Offensive	DDD	79,90DM*
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	93,90DM
Outpost 2	DDD	in Vorb.*
Panic in the Parc	DEE	77,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
Panzer General 2	DDD	in Vorb.*
paxPax Imperia II	EEE	in Vorb.*
Pax Imperia II	DDD	in Vorb.*
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
Petko	DDD	in Vorb.*
PGA European T.	DEE	81,90DM*
PGA Tour Golf 486	DEE	31,90DM*
PGA Tour Golf '96	DEE	81,90DM
-Data CD	DEE	39,90DM
PGA Tour Golf	DDX	31,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Phantasmagoria	EEE	85,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*

CALL 05021 910416

Titel	Version	Preis
Pinball '95	DEE	53,90DM
Pinball Dr. Del.	DEX	71,90DM
Pinball Fant. Del.	DEX	71,90DM
Pinball Illusions	DEX	55,90DM
Pinball Mania	DEX	61,90DM
Pinball Wiz. 2000	DEX	67,90DM
Pinball World	DEE	63,90DM
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pitfall	DDD	79,90DM
Pole Position	DDD	91,90DM*
Police Quest 4	DDX	25,90DM*
Police Quest Coll.	DEE	71,90DM*
Police Quest SWAT	DEE	71,90DM
Police Quest SWAT	DDD	79,90DM*
Pool Champion	DEE	61,90DM
Populous 2/Power.	DEX	31,90DM
Power, Corr. & Lie	DTT	45,90DM
Powerflight	DEX	63,90DM
Powerhouse	DDD	63,90DM
Powerslide	DEE	in Vorb.
Prince of Persia C.	DEX	47,90DM
Prisoner of Ice	DDD	57,90DM
Privateer	DEE	31,90DM
Project Paradise	DEE	81,90DM*
Pro Pinball	DEE	53,90DM
Prototype	DDX	29,90DM
Psychic Detective	DEE	73,90DM
Psycho Pinball	DEX	71,90DM
Putty Squad	DEE	67,90DM*
Q-POP	DDD	67,90DM
Quarterback Att.	DEE	67,90DM*
Quest for Fame	???	in Vorb.
Radix	DEE	51,90DM
Rallye Fever	DDD	in Vorb.*
Ran Soccer	DDD	77,90DM
Ran Trainer	DDD	29,90DM
Ran Trainer 2	DDD	71,90DM
Ravenloft II	DEE	45,90DM
Raven Project	DDD	53,90DM
Rayman	DDD	in Vorb.*
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DEE	73,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Red Baron 2	DDD	in Vorb.*
Red Ghost	DDD	79,90DM*
Renegade	DEE	39,90DM
-Mission CD	DEE	in Vorb.
Renegade 2	DEE	in Vorb.*
Return to Zork	DDX	31,90DM
Revolution X	DEE	79,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.*
Riddle of Master Lu	EEE	75,90DM
Ridge Racer	DEE	51,90DM*
Ring der Nibelung.	???	59,90DM*
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise 2: The Resurr.	DEE	79,90DM*
-WIN95	DEE	79,90DM*
Rivers of Dawn	DEE	67,90DM*
Road Rash	???	in Vorb.*
Road Warrior	DEE	61,90DM
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Rüsselsheim	DDX	25,90DM*
Saga of Aces	DEX	65,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM
Santa Fé Mysteries	EEE	in Vorb.*
Sato City	DE?	in Vorb.
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Sea Legends	DDD	79,90DM
Sensible Golf	DEE	49,90DM
Sens.W. of Soccer	DDD	77,90DM
San Fr. PD Hoicide	???	in Vorb.
Shadowcaster	DEE	31,90DM
Shadow of the C.	DDX	29,90DM*
Shanghai Great M.	DDD	79,90DM
Shannara	DDD	75,90DM*
Shellshock	DDD	75,90DM*
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shivers	DDD	79,90DM
Shockwave	DDD	81,90DM
Sid Meier Classics	DTX	85,90DM
Silent Hunter	DEE	69,90DM*
Silent Hunter	DDD	in Vorb.*
Silent Steel	DDD	107,90DM
Silent Thunder	DEE	79,90DM*
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim Ant Classic	DDX	37,90DM
Sim City	DDD	25,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
-WIN	DDX	91,90DM
-WIN95	DDX	91,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	37,90DM
Sim Classics 2	DDX	65,90DM
Sim Earth Classic	DDX	37,90DM
Sim Isle	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	in Vorb.*
Sim Life Classic	DDX	37,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Sim Tower	DEX	71,90DM
Sim Tower	DDX	79,90DM
Sim Town	DDX	65,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Skunny	DEX	51,90DM
Slipstream 5000	DDD	67,90DM
Soccer Stars 96	DDD	65,90DM
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Bucks	DDD	65,90DM*
-WIN95	EEE	81,90DM*
Space Hulk II	DDD	in Vorb.*
Space Marines	DDD	77,90DM
Spaßpaket 1	DTX	27,90DM
Space Quest 4	DDX	25,90DM
Space Quest 6	DDD	79,90DM
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
Spiderman	DEE	79,90DM*
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Spycraft	DDD	in Vorb.*
-WIN95	DDD	in Vorb.*
SSN 21 Seawolf	DEE	31,90DM
St. Thomas	DDD	55,90DM
Starball	DEE	in Vorb.*
Star Control 3	???	in Vorb.
Stargate	???	45,90DM*
Star Rangers	DDD	57,90DM
Star Trek	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	???	in Vorb.
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Gener.	DDD	in Vorb.*
Star Trek Interact.	DDD	105,90DM
Star Trek Judg. R.	DDD	29,90DM
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.*
Star Trek Omnip.	EEE	79,90DM
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stefan Effenb. FM	DDD	74,90DM*
Sting	???	51,90DM*
Storm	DDD	in Vorb.*
Stonekeep	DEE	87,90DM
Stonekeep	DDD	87,90DM
-Demo-CD	DEE	3,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Strike Base	DDD	in Vorb.*
Strike Commander	DEE	31,90DM
SU-27Sukhoi	DEE	69,90DM*
-WIN95	DEE	69,90DM*
Super Bubsy	DEE	in Vorb.*
Super Pushover	???	in Vorb.
Super Stardust	DEE	in Vorb.*
Supreme Warrior	EEE	67,90DM*
-WIN95	EEE	67,90DM*
SVGA Harrier	???	in Vorb.*
Sword of Xeen	???	in Vorb.
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
Synergist	DDD	in Vorb.*
System Shock	DDD	31,90DM
T-MEK	DEE	77,90DM*
Talisman	DDD	73,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM*
Tek War	DEE	75,90DM
Tempest 2000	DEE	67,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Tendo	DDD	19,90DM
Terminal Velocity	DEX	6390DM
Terminator F. Sh.	DDD	75,90DM
Terra Site	DDD	in Vorb.*
Terror Trax	DEE	in Vorb.*
The Complete CoW	DEE	73,90DM*
The Dark Eye	DEE	79,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DEE	69,90DM
The Dig	DDD	77,90DM*
TFX	DDD	31,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Hidden Below	DEX	27,90DM
The Hive	EEE	65,90DM

Broken S

Mit einem Adventure der klassischen Art will Revolution Software LucasArts überrunden.

In England lobt man die Revolution-Jungens um Charles Cecil schon seit Jahren in den Softwarehimmel. Das nette "Lure of the Temptress" hatte es den Spielern angetan, und die Gibbons-Lizenz "Beneath a Steel Sky" wurde von den Briten 1994 in den höchsten Tönen gelobt und mit dem Titel "Bestes Adventure des Jahres" ausgezeichnet. In der Power Play sahnte **Revolutions** zweites Produkt lediglich 70% ab. Das soll nun mit "Broken Sword" ganz anders werden – wünschen sich die Entwickler bei Revolution. Und der neue Titel ist ein Adventure, das jeder Computerabenteurer einfach lieb haben muß.

Doch zunächst zum Hersteller. Revolution Software ist eine winzige Firma im alten, schläfrigen York. Jeder der wenigen Angestellten dort ist furchtbar nett, ausgeruht und ständig gut drauf. Kein Wunder also, daß in "Broken Sword" Potential steckt – in dieser Atmosphäre wäre Tom Gerhardt auch gern aufgewachsen, dann wäre er jetzt wohl nicht so hohl, ey!

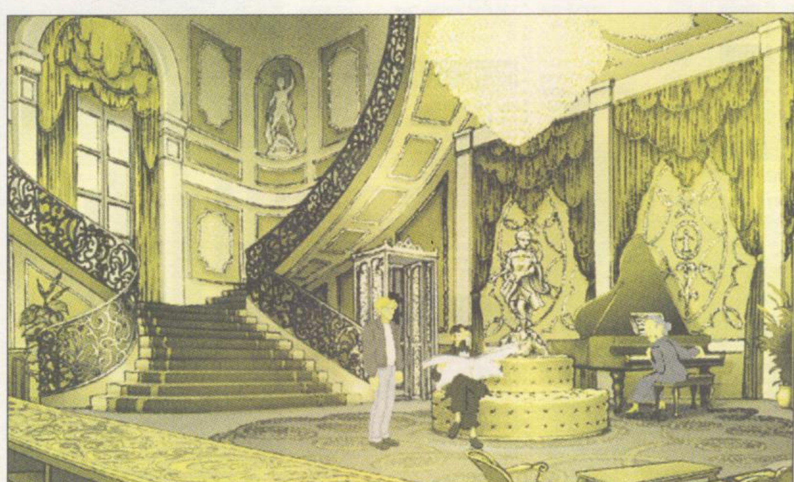
Das Spiel selbst überrascht mit einer sorgfältig recherchierten und spannenden Story. Ihr kämpft als Amerikaner in Paris gegen Vorurteile und werdet zufällig Zeuge eines Bombenattentats. Wie es sich für einen gut erzogenen Jungen gehört, vertraut Ihr weder der Polizei noch der Presse und stellt deshalb eigene Nachforschungen an. Im Laufe des Spiels wird klar, daß böse Mächte (auch faschistoide Gruppierungen gehören dazu) auf der Suche nach der verschwundenen Macht der Templer (siehe Kasten) und nach deren Schatz sind – natürlich, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. An der Seite der knackigen Reporterin Nico geht Ihr von nun an durch dick und dünn und deckt einen teuflischen Plan auf (ja, zum Schluß wird auch geküßt).

Am meisten wird jedoch die schöne Präsentation begeistern. Aku-

DIE MACHER

Revolution Software sind für Adventure-Freunde längst gute Bekannte. Bereits 1992 etablierte sich das kleine Team mit "Lure of the Temptress", einem kleinen Fantasy-Adventure mit guten Ideen im Ansatz, aber recht schnodderiger Ausführung. Mit "Beneath a Steel Sky" hat sich Revolution endgültig als Adventure-Spezialist etabliert, und mit "Broken Sword" will man endlich in den Spiele-Olymp.

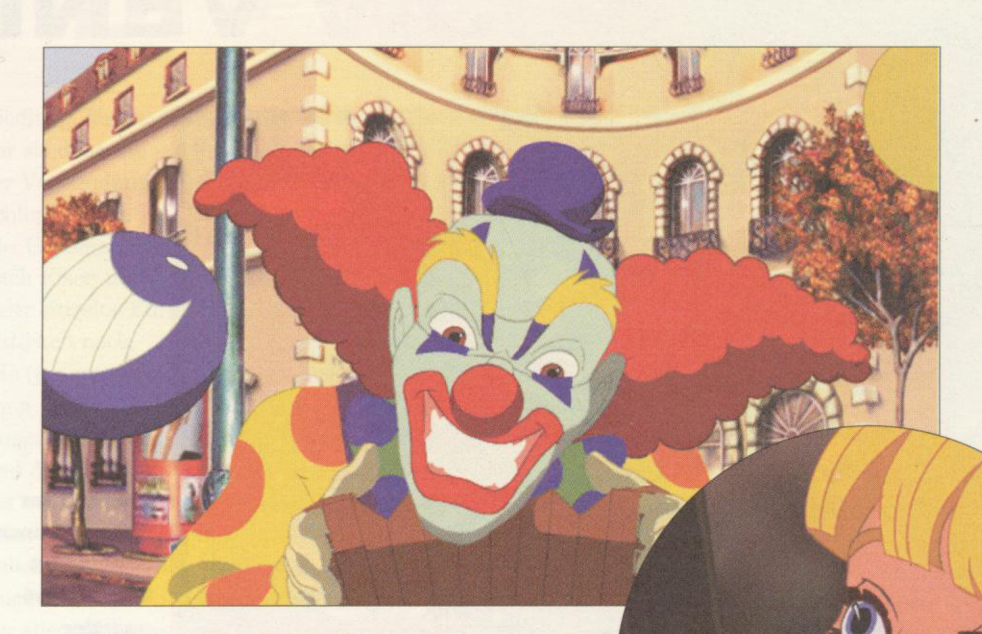
Baugruben-Atmosphäre: Was gibt es Schöneres, als Paris im Herbst?

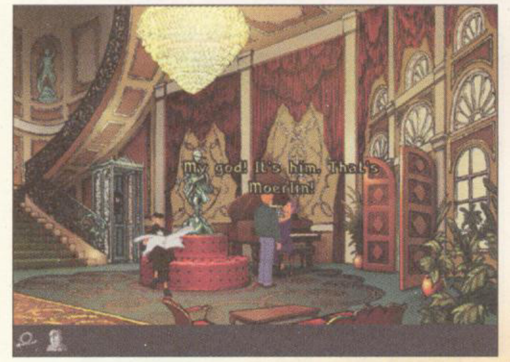


Sämtliche Hintergründe, wie auch dieses Hotelportal, sind handgezeichnet, nachcoloriert und scrollen über Euren Screen



WORD





Unterhaltungen werden per Icons am unteren Bildschirmrand geführt

Der Clown ist ein Bombenleger, und die Blondine bedient Euch im Café

stisch dem heutigen Standard entsprechend, ertönt komplett deutsche Sprachausgabe und eine dazu passende Musik. Das Spannendste ist jedoch die hochauflösende Grafik. "Broken Sword" wird komplett per Hand gezeichnet – keine Rendersequenz stört das Auge des Adventure-Puristen. Sämtliche Hintergründe und Charaktere einschließlich der Animationen im Comic-Stil werden zudem von professionellen Ex-Don-Bluth-Zeichnern (Dragon´s Lair, Feivel der Mauswanderer) kreiert. Dennoch wird das ganze Spiel optisch nicht den zu kindlichen Comic-Charakter eines "Kings Quest 7" haben, sondern wesentlich „erwachsener" und auch weniger witzig angelegt sein.

Besonders großen Wert legen die Macher bei Revolution auf die Animationen der Charaktere. So hebt Euer Held zum Beispiel eine Zeitung nicht einfach auf, in dem er zu dem jeweiligen Hotspot wandert und das Papier plötzlich im Inventory auftaucht, sondern er bückt sich zur Zeitschrift, hebt sie auf, blättert darin und steckt sie sich in die Tasche. Für jeden Gegenstand wird eine Animation auf Papier gezeichnet, digitalisiert und nachbearbeitet. Ein weiteres grafisches Highlight wird der Parallax-Effekt sein. Hier liegen verschiedene Layer als Vorder- und Hintergrund übereinander und scrollen unterschiedlich schnell über Euren Bildschirm. *kn*

DIE TEMPLER

Der Templer-Orden wurde um 1120 in Jerusalem von meist französischen Rittern nach dem ersten Kreuzzug gegründet. Als Aufgabe stellte sich der Orden den Schutz der Pilgerzüge zu den heiligen Stätten. Die Templer sammelten im Laufe der Jahre sagenhafte Reichtümer und besaßen der Sage nach eine unglaubliche Macht, die sie im Kampf schier unüberwindbar machte. Genau darauf basiert "Broken Sword".

Im 14. Jahrhundert wurden die Templer unter Vorhaltung moralischer Verfehlungen von Papst Klemens V. und Philipp "dem Schönen" verfolgt und fast gänzlich aufgerieben. Philipp ging es um den Templer-Schatz, dem Papst ums Ansehen. Der sagenhafte Schatz wurde jedoch nie gefunden und Freaks buddeln heute noch nach dem Gold...

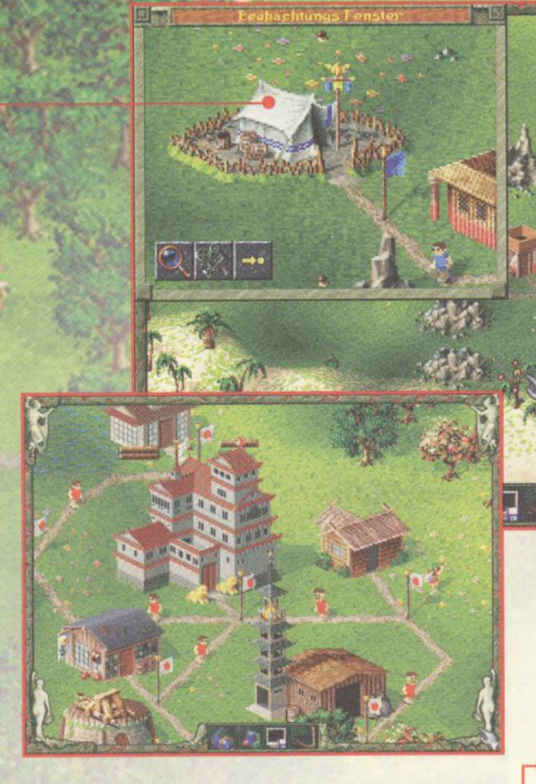
Broken Sword
Hersteller
Revolution Software
Erscheinung geplant
2. Quartal '96

Bilder auf



Die SIE

VENI -



Das Zelt im linken oberen Fenster ist Euer Hauptquartier



Blue Byte siedelt wieder: Sie kommen, sehen und siegen...

Zusätzlich zu dieser Tafel erklärt auch eine Sprachausgabe, was zu tun ist



Im aufwendigen Intro und in einigen Zwischenszenen wird die Geschichte weitererzählt

Veni, vidi, vici – mit dem Zitat aus Julius Cäsars "Bello Gallico" in der Unterzeile geht die strategisch ausgerichtete Wirtschaftssimulation "Die Siedler" von Blue Byte in die zweite Runde. Vor knapp zwei Jahren erschien der erste Teil, zuvor war das Programm bereits auf dem Amiga ein ausgesprochener Bestseller.

Diesmal tauchen die Siedler aber nicht aus dem Nichts auf, sondern landen nach kurzem Intro auf einer Insel. Durch zehn große Kapitel, die durch kleinere **Zwischenziele** nochmals unterteilt sind, führt Euch die ansonsten eher knapp gehaltene Handlung.

Auch diesmal habt Ihr es in der Hand, den kleinen Männchen beim Aufbau ihrer Siedlung zu helfen und sie nicht in den Weiten einer unbekannten Welt verhungern zu lassen. Als Oberbefehlshaber Eures kleinen Trupps Schiffbrüchiger bestimmt Ihr, was wo gebaut wird. Obwohl Ihr nur mit einem **Hauptquartier** startet, könnt Ihr gleich mit dem Aufbau der Infrastruktur beginnen: Zuerst sorgt sich der Chefsiedler um das Nötigste, nämlich das Baumaterial, und legt einen Steinbruch, ein Heim für den Holzfäller sowie weitere unverzichtbare Gebäude an und verbindet alles über ein Wegenetz miteinander: Sofort machen sich Eure Untergebenen an die Arbeit, bauen die Gebäude und fangen mit der entsprechenden Nutzung an. Später kommen weitere Bauwerke dazu – von Brunnen über Bergwerke bis zu Militärbaracken ist alles dabei, was Eurem Stamm das Überleben und das Expandieren sichert. Im weiteren Verlauf trefft Ihr noch auf andere Stämme, mit denen Ihr Euch um das knappe Land streiten könnt.

Vor allem optisch hat sich in den zwei Jahren seit dem Vorgänger viel getan. Obwohl bereits der erste Teil einen ausgesprochen hohen Niedlichkeitsfaktor hatte, legte Blue Byte jetzt noch eins drauf. Ungezählte kleine Details sorgen für Kurzweil: So tummeln sich Häschen, Bärchen und Pferdchen auf den grünen Wiesen Eurer

DLER II

VIDI – VICI

Siedlung, bis sie dem Jäger in die Arme laufen, der sie dann auf seinen Schultern zwecks weiterer Verwendung als Mittagessen in seine Hütte schleppt. Eure Fischer angeln den ganzen Tag, die Geologen klopfen fachgerecht den Boden nach Eisen und Kohle ab, und auch sonst geht jeder einzelne Eurer Mannen fleißig irgendeiner Tätigkeit nach.

Die (programmtechnisch) bis zu 65 000 möglichen Siedler tummeln sich im zeitgemäßen SuperVGA-Outfit auf Eurem Monitor; wer will und die entsprechende Hardware hat, kann mit bis zu 1280x1024 Pixeln spielen – zwar sind dann keine Details mehr erkennbar, aber dafür haben Strategen die volle Übersicht.

Auch wenn "Die Siedler II" auf den ersten Blick vor allem süß aussieht, steckt hinter der schönen Fassade nach wie vor eine anspruchsvolle Wirtschaftssimulation. Blue Byte behält das grundsätzliche Spielprinzip zwar bei, möbelt neben der Grafik aber vor allem die Bedienung kräftig auf. Alte "Siedler"-Fans, denen z.B. beim Stichwort "Straßenbau" kalte Schweißperlen auf die Stirn treten, wird's freuen: Es ist nicht mehr nötig, die Straßenplatten Stück für Stück zu verlegen. Diese Sache ist jetzt mit wenigen Mausklicks auf die Begrenzungsfahnen erledigt. Endlich könnt Ihr auch die Weltmeere erobern, denn die Siedler haben die Seefahrt entdeckt und kommen so von Insel zu Insel.

Was es sonst noch an Neuigkeiten gibt, erfahrt Ihr hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe, denn "Die Siedler II" soll bereits Mitte nächsten Monats erscheinen. *ste*



Wikinger: Eines der beiden anderen Völker



Eine Seefahrt die ist lustig: Mit Schiffen erobert Ihr die Weltmeere



Auf Wunsch wird über jedem Gebäude die Funktion des Bauwerks eingeblendet

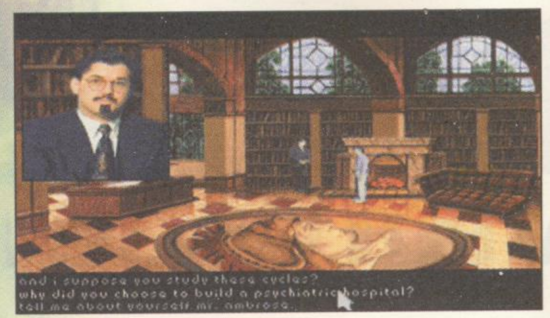


SCHLEICHFAHRT

Was ist eigentlich aus "Schleichfahrt" geworden? Laut Blue Byte sollte dieser 3D-Unterwasser-Actiontitel ja ursprünglich noch vor den Siedlern erscheinen. Weil man aber bis zur Veröffentlichung noch an den spielerischen Feinheiten fummeln möchte, warten Freunde nautischer Spielereien voraussichtlich noch bis Ende Mai – erst dann heißt es "Leinen los".

Die Siedler II
Hersteller
Blue Byte
Erscheinung geplant
April '96

Bilder auf

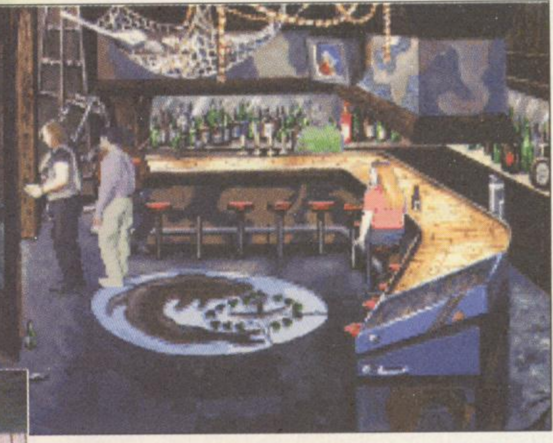


Die perspektivischen Unstimmigkeiten einiger Räume sind laut den Designern beabsichtigt

SYNNERGIST

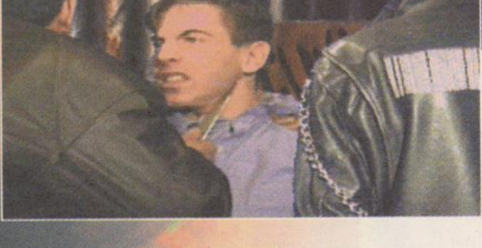
Bei diesem komplexen Adventure führen viele Wege zur überraschenden Lösung.





Bei Gesprächen wird das Videofenster eingeklinkt

In Zwischensequenzen laufen die digitalisierten Filme in Vollbild-Darstellung ab



KARTHIK BALA

Karthik wurde 1976 in Madras, Indien, geboren. Er wanderte im Alter von sieben Jahren mit seinen Eltern nach England aus. Heute lebt er in Rochester, New York, gründete das Entwicklungsteam "Vicarious Visions" und studiert in Albany Informatik.

DAVE McKEAN

Weltruhm erlangte Dave McKean spätestens, als die Rolling Stones das gesamte Artwork für ihre "Voodoo Lounge"-Tour bei ihm in Auftrag gaben. Von ihm stammt auch das Design der berüchtigten Sony-Playstation-Anzeige mit dem explodierenden Kopf.

Synnergist
Hersteller
21st Century
Erscheinung geplant
März '95

Bilder auf

Schon der lebendigen Gestik und dem intelligenten, regen Sprachfluß des erst 20jährigen Project-Directors Karthik Bala kann man entnehmen, daß sein geistiges Kind "Synnergist" kein gewöhnliches Adventure für Durchschnittsspieler werden wird. Die überaus komplexe Handlung läuft auf mehreren Orts- und Zeit-Ebenen ab, die Verschachtelungen greifen dennoch alle ineinander und ergeben zu Spielende ein stimmiges Gesamtbild. Der Plot ist nicht ganz leicht zu durchschauen – besonders schwierig wird das Ganze, da "Synnergist" mehrere Lösungswege zuläßt. Ein unbedachter, wenig hinterfragender Spielertyp wird das Adventure ganz anders erleben und empfinden, als ein analytischer Spieler, der jedem Detail auf den Grund geht. Nur auf diese Weise kann "Synnergist" seinen kompletten Reiz entfalten und mit gesamtem Spektrum überzeugen. Daß **Karthik Bala** vorwiegend Denker ansprechen will, wird schon bei der Grafik des Spiels klar, die leicht antiquiert wirkt und so automatisch die Handlung in den Vordergrund stellt. Vor gezeichneten Hintergründen agieren zwar 75 digitalisierte Schauspieler, doch Auflösung (VGA) und Farbpalette entsprechen nicht mehr ganz den Anforderungen unserer Zeit. Das kann schon etwas befremdlich wirken, wenn man bedenkt, daß "Synnergist" in der Zukunft handelt. Im Jahre 2010 begleitet Ihr Reporter Tim Machin durch einen zunächst ganz normalen Arbeitstag in der fiktiven Metropole New Arthus. Die tägliche Routine – Anschiß vom Boss inbegriffen – nimmt ein jähes Ende, als Tims Informant und Kumpel Nick ihn wegen einer wichtigen Nachricht zu einem Treffpunkt beordert. Dort angekommen, findet Tim Nick ermordet vor, einzige Spur ist ein Päckchen seltsamen, blauen Staubes, das der Ermordete bei sich trug. Doch die Kriminalgeschichte und ihre Aufklärung ist nur die Bühne für die tiefenpsychologischen und traumdeuterischen Handlungsstränge, um die es in "Synnergist" wirklich geht. Neben der englischen Version wird es eine deutsche Umsetzung mit Untertiteln geben, die die fünf Stunden Sprachausgabe des Originals auch hierzulande wenigstens halbwegs verständlich machen. Für das Artwork der Verpackung konnte man den Kult-Künstler **Dave McKean** verpflichten, Insidern vor allem durch seine Covergrafiken zu den Comics der "The Sandman"-Serie bekannt.

fh



BEREITEN SIE SICH
AUF DEN
ZWEITEN
ANGRIFF VOR
STAR WARS
REBEL ASSAULT II
THE HIDDEN EMPIRE
KOMPLETT DEUTSCH
PC JOKER 1/96, 86%, JOKER HIT
"...DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE SCHAU...", MICHAEL SCHNELLE/ PC JOKER
HIT
PC & MAC
CD-ROM
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.
LUCAS Arts

PC-Spiele

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Abuse (dt.)	69,99 *	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99 *	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Batman Forever	89,99 *	
Battle in Time	79,99 *	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Braindead 13 (dt.)	69,99	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99 *	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Corpse Killer	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99 *	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim 1 (Win 95, dt.)	69,99	
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99 *	
Ecco the Dolphin	59,99 *	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Front Page Sports: Football 96	69,99	
Gabriel Knight 2	79,99	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99 *	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
Imperium Romanum (dt.)	89,99	
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	69,99	
Mag! (dt.)	79,99 *	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA European Tour	89,99 *	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99 *	89,99
Prince of Persia Collection	49,99	
Project Paradise	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper (dt.)	79,99 *	
Rise 2: The Resurrection	89,99 *	
Robot City	89,95	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Sensible Golf	69,99 *	69,99
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers (dt.)	79,99	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99 *	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99	
Terminator: Future Shock	79,99 *	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
Thexder	59,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	99,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
Virtual Snooker	79,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
War College (UMS 3, dt.)	79,99 *	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: Lands of Lore, Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	
Zork Nemesis	79,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Air Power	19,99	
Aliens	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99 *	
Battle Bugs	19,99 *	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
Ecstatica	39,99	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1	19,99 *	
Goblins 3	19,99	
Hell (dt.)	29,95	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings für Windows	29,99	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
X-Mas Lemmings		19,99
Living Ball	39,99	
Lode Runner (dt.)	19,99	
Lollypop (dt.)	19,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99	
Nascar Racing	29,99 *	
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	
Novastorm	39,99	
Oldtimer (dt.)	29,95	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	59,99	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim	19,99 *	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99 *	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	29,99 *	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	19,99	
WarCraft: Orks & Humans (engl.)	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
MTV Unplugged	49,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99 *	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM 6fach-Speed, IDE	299,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Johnny Bazookatone	79,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Panzer General *	89,99
Thunderhawk 2	89,99
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack *	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack *	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Cronicles *		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



TERRA
Strike Force

SWAT im All: Habt Ihr das Zeug zum Anführer des interstellaren Rollkommandos?

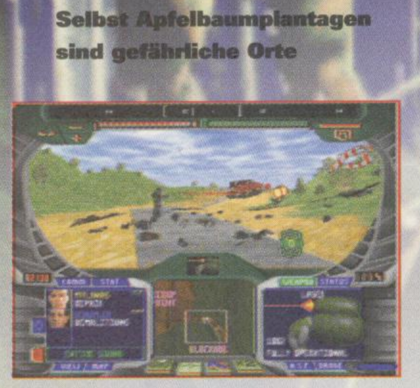


Einer der Zielplaneten liegt unter ewigem Eis



Nach Einsatzende werdet Ihr vom Drop Ship aus dem Krisengebiet ausgeflogen

Selbst Apfelbaumplantagen sind gefährliche Orte



Weiterfahrt verboten: Ein Tank unter Sperrfeuer

Nach ihrem umstrittenen Kunstflieger "Flight Unlimited" war es still geworden um die Shooting Stars aus Cambridge, Massachusetts. Die Rede ist von Looking Glass, der dynamischen Aufsteigerfirma, die in Koproduktion mit Origin Publikumsrenner wie die beiden "Underworld"-Teile und "System Shock" inszenierte. Jetzt steht ihr jüngster, unter eigenem Label erscheinender Wurf kurz vor der Vollendung: "Terra Nova" mutet zwar flüchtig betrachtet wie ein auf die Erdoberfläche verfrachteter Abkömmling der drei vorgenannten Titel an, ist aber vom Spielprinzip her eher mit Activisions Action-Simulation "Mechwarrior 2" zu vergleichen.

Die Handlung versetzt Euch in das 23. Jahrhundert. Ihr seid Nikola ap Io, Anführer der "Strike Force Centauri" (SFC), einer Elite-Einheit des Militärs, die gegründet wurde, um die unabhängigen Kolonien und Handelsrouten des Centauri Systems vor Piraterie zu schützen. Doch üblerweise habt Ihr es nicht nur mit unterbewaffneten Kriminellen zu tun – die säbelrasselnde "Hegemony" vom Heimatplaneten Erde scheint nach fast 100 Jahren Frieden ihre Fühler nach den Ländereien der Kolonisten auszustrecken. Jeder Einsatz bedarf sorgfältiger Planung. Die SFC setzt sich aus über einem Dutzend Spezialisten zusammen, von denen Ihr die jeweils geeignetsten auswählt. Euer maximal vierköpfiges Team steckt in mechanischen Kampfrüstungen. Je nach Mission werden Euch statt des Standardmodells ein leichter Spähanzug oder die besonders dick gepanzerte Ausführung für Vernichtungsfeldzüge zugeteilt. Der Spieler selbst kümmert sich um die Bewaffnung und Ausstattung seines Kommandotrupps. Das Arsenal bietet u.a. Nachtsichtgeräte, diverse Strahlen- und Projektilwaffen, Sprengsätze und kleine Drohnen, mit denen feindliches Terrain ohne Gefahr für Leib und Leben aufgeklärt werden kann. Außerdem verfügt jeder Anzug über "Jump Jets", die nicht nur den fallschirmlosen Ausstieg aus dem fliegenden Truppentransporter abbremsen, sondern auch die Sprungkraft der Ranger gewaltig erhöhen. Direkte Kontrolle habt Ihr nur über Euren eigenen Charakter, die anderen gehorchen

NOVA Centauri

Euren Befehlen. Auf der Karte der Umgebung könnt Ihr für jeden einzelnen Soldaten Wegpunkte setzen. Daraufhin spurtet Euer Untergebener schnurstracks zum Zielort und quittiert über Funk seine Ankunft. Eure Verhaltensvorgabe entscheidet darüber, ob er auf dem Weg wild um sich feuern soll, sobald ein Feind in Reichweite seiner Sensoren kommt, oder ob er sich leise durchs Unterholz schleicht, um möglichst wenig Aufsehen zu erregen.

Für die äußerst sehenswerte 3D-Landschaftsgrafik samt Gebäuden und Fahrzeugen (Panzer, Mechs, Flugzeuge) bemüht Looking Glass wieder einmal texturüberzogene Polygone, während Bäume, Sträucher und Infanteristen aus Bitmaps bestehen. Die vier Planeten, die als Handlungsort zahlreicher Gefechte herhalten müssen, besitzen alle individuelle Eigenschaften wie Schwerkraft und Oberflächenbeschaffenheit. Während einer Mission kann es passieren, daß plötzlich Regen oder Schnee einsetzt und die Sichtweite dadurch geringer wird. Überhaupt wird den Naturphänomenen sehr viel Beachtung geschenkt: Windböen hindern Euch am schnellen Vordringen, bei Nachteinsätzen bewegt sich über Euch der Sternenhimmel, in Seen spiegeln sich die Berge, und sogenannte "Thermaldisruptoren" bringen die Luft vor Hitze zum Flimmern. Gesteigerter Hörgenuß ist von den im QSound-Verfahren abgemischten Soundeffekten zu erwarten. Einige wenige Musik-CDs jüngeren Datums (beispielsweise Stings "Soul Cages") machen von dieser genialen Technik Gebrauch, um ein Surround-Klangbild mit nur zwei Lautsprechern erzeugen zu können. Vorausgesetzt Ihr sitzt genau zwischen den Boxen, werdet Ihr also einen von achtern herantrabenden Hegemony-Mech auch tatsächlich hinter Euch wahrnehmen und entsprechend reagieren können. Eine untergeordnete Rolle spielen neben den gerenderten Abwurfsequenzen die 30 Minuten Video, die unter Einsatz eines professionellen Schauspielerensembles gedreht wurden und einige storyrelevante Ereignisse illustrieren sollen. Wenn wir uns auf **Looking Glass´** Versprechungen verlassen können, setzt das Programm in allernächster Zeit, nämlich bis spätestens Ende März, zum Landeanflug auf die Händlerregale an. *us*



Sabotage gehört zum explosiven Alltag der "Strike Force Centauri"

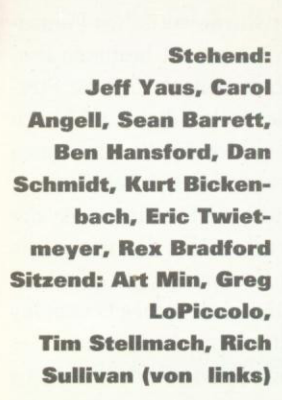


Wer soll´s denn sein? Spezialisten für jedes Einsatzgebiet.



Wichtiges taktisches Instrument ist die Karte





Stehend: Jeff Yaus, Carol Angell, Sean Barrett, Ben Hansford, Dan Schmidt, Kurt Bickenbach, Eric Twietmeyer, Rex Bradford Sitzend: Art Min, Greg LoPiccolo, Tim Stellmach, Rich Sullivan (von links)

Terra Nova
Hersteller
Looking Glass Technologies
Erscheinung geplant
Ende März
Bilder auf



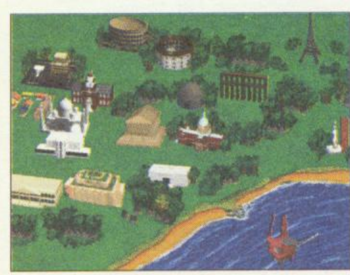
Forschen, Bauen, Erobern: Die drei Grundsäulen "zivilisierten" Handelns stehen felsenfest.



Durch die Isometrieperspektive wirkt die Landschaft nicht mehr ganz so bauklötzchenartig



Der Übersicht zuliebe gibt es mehrere Zoomstufen



Grafische Frischzellenkur: Neue Bauten für Eure Städte

Civilization 2
Hersteller
Microprose
Erscheinung geplant
Ende März '96

Bilder auf

Bei neuen Spielkonzepten hatte Microprose in jüngster Zeit kein allzu glückliches Händchen, also konzentriert man sich auf das, was in der Branche die erfolgreichsten Fischzüge verspricht: Sequels. Während Geoff Crammond nach langer Probefahrt endlich mit "F 1 Grand Prix 2" zum Test in dieser Ausgabe vorrollt, widmet sich Sid Meier voll und ganz der Fertigstellung der Fortsetzung des Strategiehammers "Civilization".

Fanatisch konservative Anhänger des Erstlings werden beruhigt feststellen, daß das spielerische Fundament unangetastet bleibt: Rundenweise gilt es Städte zu gründen, Forschung zu betreiben und seine Armeen auf Eroberungskurs zu schicken. Maximal sechs aus 21 möglichen Völkern – darunter die bisher nicht vertretenen Wikinger, Japaner, Karthager oder Sioux – stellen sich Euch in den Weg. Quereinsteiger ersparen sich das volle Entwicklungsprogramm vom primitiven Barbarenstamm zur postmodernen Atommacht. Sie bedienen sich stattdessen der thematisch vom Zweiten Weltkrieg über das Zeitalter der Entdeckungen und Alexanders des Großen bis zum Römischen Imperium reichenden Szenarien. Zu Recht wurde von Spielern des Originals bemängelt, daß das Kampfverfahren zu wenig transparent und zufallsbasiert sei. Sid Meier zeigte für diese Kritik ein offenes Ohr und fügt bei "Civilization 2" Statusbalken oberhalb der neu designten Einheiten-Icons ein, zudem lassen sich beschädigte Truppenteile in Städten reparieren. Cruise Missiles, Fallschirmjäger, Kriegselefanten und Helikopter gehören zu den neuen Waffen, die Ihr im Laufe der Jahrtausende kreieren werdet. Eure Ansiedlungen beglückt Ihr mit Supermärkten, Autobahnen, Flughäfen und Börsenzentren. Das Spektrum der Weltwunder umfaßt nun beispielsweise auch Leonardo Da Vincis Werkstatt, Sun Tzus Kriegsakademie und die Freiheitsstatue, nach deren Vollendung der Spieler ohne Vorbedingungen die künftige Regierungsform bestimmen darf. Von forscherischer Seite her warten Theologie, Seefahrttaktiken oder auch Genmanipulation auf ihre Entdeckung durch findige Geister.

Die Ansicht des Spielareals wechselt von der abstrakten Vogelperspektive in die natürlichere Isometrie, auch sonst wurde optisches Feintuning für das unter Windows 3.1 laufende Programm betrieben. Nahezu obligatorisch für Strategiespiele sind mittlerweile Editor und Multiplayer-Option. All diese Modifikationen können jedoch nicht kaschieren, daß es sich bei "Civilization 2" um die modernisierte Fassung einer vier Jahre alten Spielidee handelt. Inwieweit die Strategen kurz nach Erscheinen von "CivNet" erneut bereit sind, für ein ähnliches Gameplay den Geldsack zu plündern, dürfte über das Schicksal des Nachzüglers entscheiden. *us*

MASTER of Orion 2 – Battle for Antares

Nachdem Astronomen außerhalb unseres Sonnensystems Planeten entdeckt haben, auf denen biologisches Leben theoretisch möglich ist, kommt Microprose mit Akt Zwo seines Space-Strategicals gerade recht.

Eure Kolonie wächst und gedeiht solange, bis der Planet keine dichtere Besiedlung mehr zuläßt



Die Sternenkarte fungiert als Ausgangspunkt für alle Aktionen

Sind wir allein im Universum oder existieren "da draußen" noch andere intelligente Lebensformen? Für die SimTex-Entwickler steht seit "Master of Orion" fest: Jawohl, der Kosmos brodelt und pulsiert. Unter den 14 Rassen, die im Nachfolger ihre galaktischen Claims abstecken wollen, gibt es bienenfleißige Arbeiter, wendige Diplomaten, furchterregende Krieger und Völker mit begnadeten Forschern. Welche Spezies Ihr vorzugsweise zum Triumph führen solltet, hängt demnach von Euren spielerischen Neigungen ab. In jedem Fall startet Ihr mit einer einzigen Kolonie am Rande der Galaxis, Kontakt zu anderen Kulturen besteht noch nicht. Eure Scout-Shuttles schickt Ihr auf Erkundungsflüge zu den umgebenden Sonnensystemen, um Planeten ausfindig zu machen, die es von Größe und Rohstoffgehalt her wert sind, dort eine Ansiedlung zu gründen. Anschließend macht ein mit einer "Colonizer"-Einheit ausgestattetes Schiff das neue Domizil bewohnbar. Für tiefere Vorstöße in die Weiten des Alls bastelt Ihr nach dem Baukastenprinzip eigene Schiffstypen mit stärkeren Antrieben, Schilden und diversen Waffen. Die **Forschungsabteilung** liefert Euch im Laufe der Zeit immer mächtigere Komponenten. Seinem Fantasy-Strategiespiel "Master of Magic" entlieh SimTex kurzerhand die "Helden", die gegen Besoldung Flottenteile und Ansiedlungen unter Ihre Fittiche nehmen. Je länger sie sich dabei in Amt und Würden befinden, desto größer ist der entstehende Nutzen. Erschwert wird Euer interstellarer Feldzug durch eine fremdenfeindliche Alienrasse, die aus der Galaxie verbannt wurde und nun aus Rachsucht wiederholt heimtückische Überraschungsangriffe auf die arglosen Orion-Völker verübt. Die visuelle Aufmachung war zwar noch nie ein primäres Kaufargument bei Strategiespielen, dennoch macht das Programm im Rahmen der Möglichkeiten dank SVGA und schick gezeichneter Extraterrestrier einen gefälligen Eindruck. Ob die Auftragsarbeit Microprose eine weitere Sternstunde bereitet, wird der demnächst anstehende Test klären. *us*



Master of Orion 2
Hersteller
Microprose/SimTex
Erscheinung geplant
Ende März

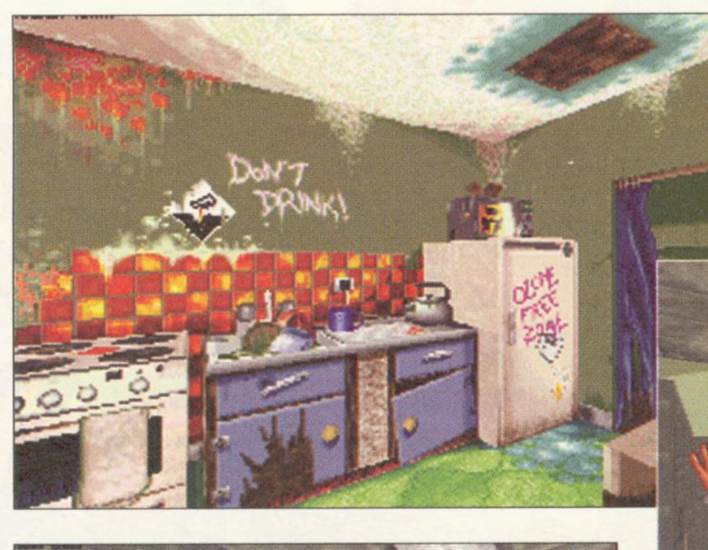
Bilder auf CD



KOLBERG v. KRENSKI
7th LEVEL.
Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!
HIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE
JUMP'N RUN DES JAHRES!
leiht ihre Stimme Joey's Mutter und drei weiteren Figuren!
NINA HAGEN
PRÄDIKAT:
CHAOS ZUM KAUFEN
ARCADE AMERICA
TM
mit Nina Hagen als deutsche Stimme
mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
versteckte Geheim- und Bonusräume
10 Locations mit über 60 Leveln
schriller Humor bis zum Abwinken
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE
INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

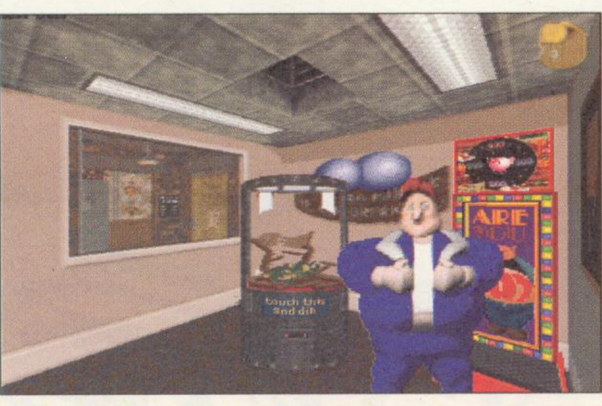
Trotz des unspektakulären Titels handelt es sich bei Normality Inc. um ein außergewöhnliches 3D-Adventure.

NORMA



Kents Küche fehlt Muttis fleißige Hand

Das abgedrehte Benutzer-Interface



Der korpulente Boss der Möbeltester prüft Eure Plautze auf Berufstauglichkeit

Locus 3D: Ausgiebige Sitzungen in Echtzeit

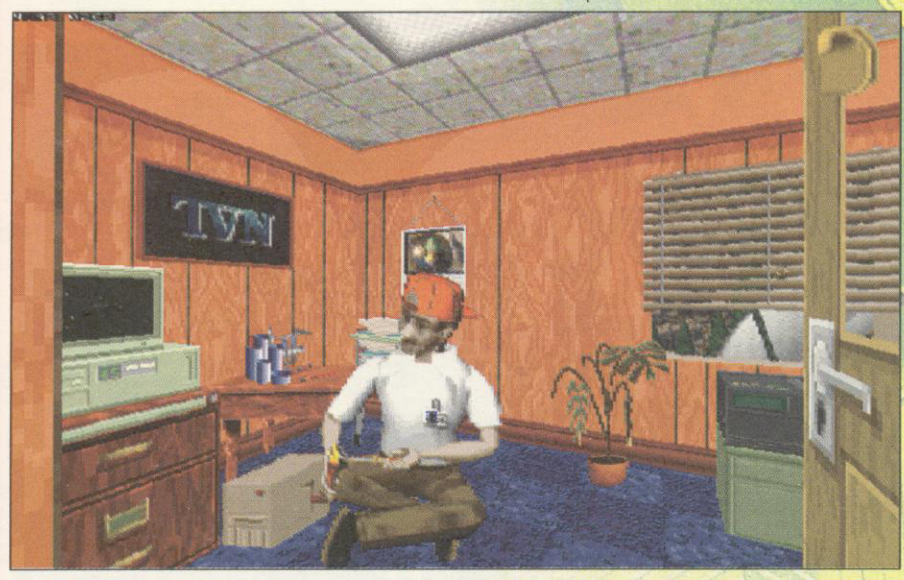
MOTION CAPTURE

Dient allgemein zur Digitalisierung von Bewegungen. Die Problematik besteht darin, dreidimensionale Bewegungen zweidimensional darzustellen. Dazu gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: 1.) Bluescreening – der Schauspieler wird vor einem monochromen Hintergrund mit mehreren Kameras aus verschiedenen Richtungen gefilmt. 2.) An bewegungsrelevanten Körperstellen werden Bewegungssensoren angebracht und die so gewonnenen Daten gespeichert und auf ein vorkonstruiertes Draht-Skelett-Modell übertragen.



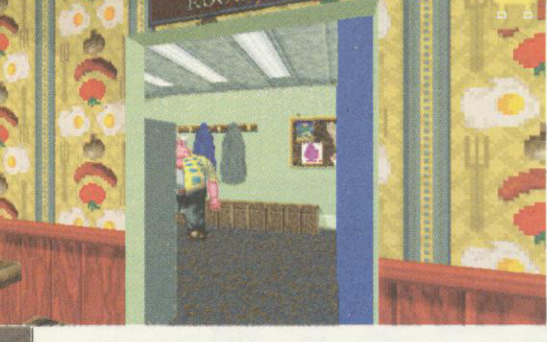
Als gelungene und seltene Symbiose zweier in ihrer Charakteristik recht unterschiedlichen Spielstilen weiß "Normality Inc." selbst abgebrühteste Spieletester auf den ersten Blick zu faszinieren. Stellt man sich die Bewegungsfreiheit eines schnellen 3D-Actionspektakels kombiniert mit den Point-and-klick-Orgien und Multiple-Choice-Konversationen eines konventionellen Adventures vor, dann kommt man der Sache schon recht nahe. Doch nicht nur das eigentliche Gameplay verwöhnt Euch mit einer opulenten Optik: Über 100 Zwischensequenzen beleben das Geschehen und untermalen wichtige Abläufe im Spiel auf angemessene Art und Weise. Wahlweise könnt Ihr diese Zwischencuts in hoher oder niedriger Auflösung ablaufen lassen. Die Animationen Eures gerenderten Helden wurden im **Motion-Capture**-Verfahren entwickelt, das für beste gegenwärtig machbare Technik bürgt. Beim Agieren und Zuschauen darf und soll Euch einiges spanisch vorkommen, denn "Normality" spielt in einer abgedrehten Zukunft und läßt sich von der Story her am ehesten mit einem humoristischen "1984" (George Orwell) vergleichen. Ihr seid Kent, Typ abgerissener Grunge-Fan mit einem wachen Hirn hinter dem tumben Gesichtsausdruck. Eure Heimat ist Neutropolis, ein von Sittenwächtern mit Namen NormPolice kontrollierter Stadtstaat. Vorstellungskraft und Kreativität gelten als Staatsfeind Nummer eins und werden mittels sogenannten "Mood Magnets" unterdrückt. Klar, daß Ihr schon durch Eure Kleidung und Euren Musikgeschmack äußerst unangenehm bei den Ordnungshütern auffallt. Und so verwundert es wenig, daß man Euch als höchst verdächtige Person einstuft und deshalb eine Woche zu strengen Überwachungszwecken in Eurer Wohnung einsperrt. Und hier beginnt auch schon Euer erstes Rätsel: Wie komme ich aus der Bude raus, ohne daß die NormPolice mich schnappt? Habt Ihr das geschafft, seht Ihr Euch mit einer schier unlösbaren Aufga-

ALITY Inc.


In Neutropolis ist es nicht leicht, gleichgesinnte Freaks zu treffen

be konfrontiert. In einer selbstlosen Minute habt Ihr nämlich beschlossen, ganz Neutropolis von seinem fantasielosen Joch zu befreien. Nur leider ist die verrückte Siedlung größer als Ihr denkt, über 120 Orte warten darauf, von Euch erkundet und "enträtselt" zu werden. Von der flotten 3D-Engine sollte man sich im übrigen nicht hinters Licht führen lassen: "Normality" ist in erster Linie ein Adventure mit einem starken erzählerischen Element, das durch die komplette Sprachausgabe derart humorvoll rübergebracht wird, daß Langeweile bei diesem noch im März zu erwartenden Highlight kaum aufkommen kann. Die Demo des englischen Originals könnt Ihr schon jetzt auf unserer CD-ROM bewundern, eine komplett deutsch lokalisierte Fassung soll jedoch schon bald nachgeschoben werden. *fh*

Normality Inc.
Hersteller
Gremlin/Softgold
Erscheinung geplant
April '96
Demo auf


Die Tapete läßt auf die Eßgewohnheiten des Bewohners schließen

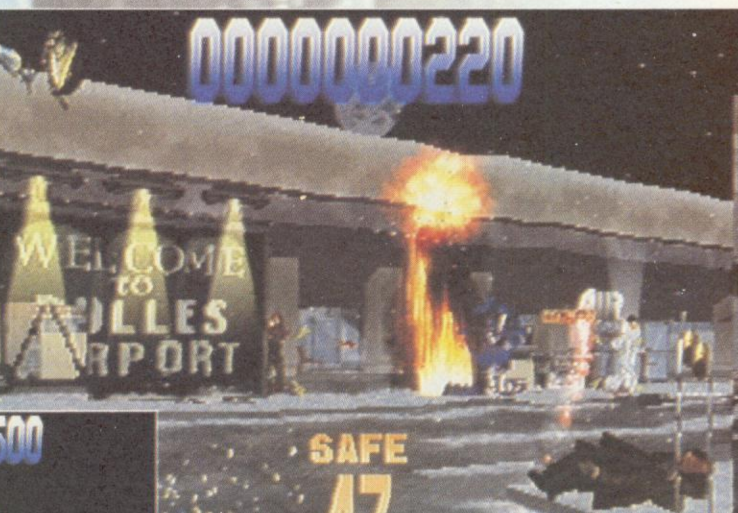

Auch abgehobene Professoren wollen irgendwie auf dem Teppich bleiben: Löst die Puzzles im Labor des durchgeknallten Wissenschaftlers



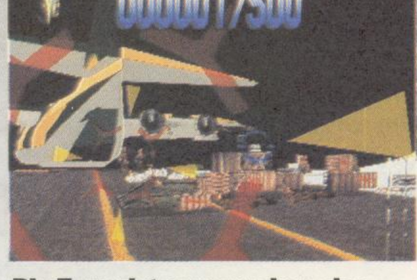
Eine etwas andere Art, sein Inventory zu betrachten

Die HARD Trilogy

Yippi-Ky-Yeh, Motherf*cker! Mit Probe und Fox Interactive auf den Spuren von John McClane in L.A., Washington und New York.

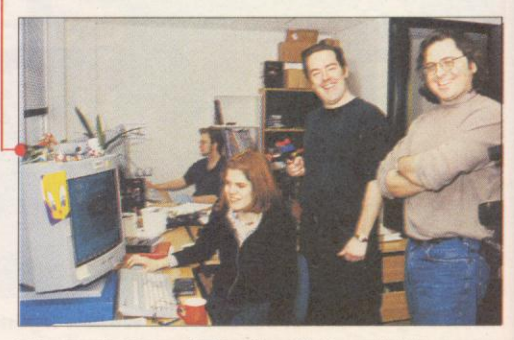


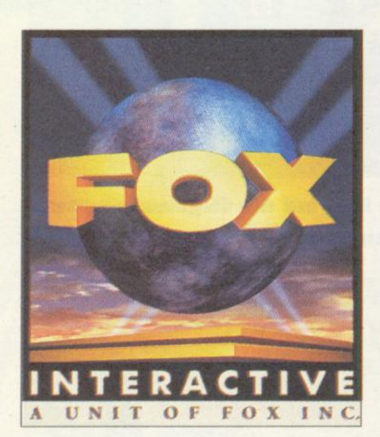

Rasante Action wie im Film: "Die Harder"



Die Terroristen versuchen eine Flucht per Flugzeug

Nach der "Alien-Trilogy" (Preview in dieser Ausgabe) bringt das englische Programmierer-Team von **Probe** nun zur Freude aller Action-Fans eine spielerische Umsetzung der Abenteuer des New Yorker Bullen John McClane. Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Obwohl sich alle drei Teile eng an den jeweiligen Filmvorlagen orientieren, werdet Ihr Bruce Willis' ewig blutende Visage umsonst suchen: Der Megastar hätte für die Verwendung seines Konterfeis einfach zuviel Kohle verlangt. Dafür erhaltet Ihr mit "Die Hard" drei vollwertige Spiele zum Preis von einem. Im ersten Teil schaut Ihr John über die Schulter, während Ihr ihn durch das terroristenverseuchte Nakatomi-Building lotst. Die imaginäre Kamera hält die Spielfigur stets im Bildmittelpunkt, während Ihr Euer Waffenarsenal mit Granaten, MPs und Raketenwerfern aufstockt. Im zweiten Teil geht es ähnlich martialisch zu: Hier säubert Ihr den Flughafen von Washington von fanatischen Ex-Special-Forces-Mitgliedern. Perspektive und Grafik erinnern fatal an Segas "Virtua Cop": Auf einem relativ festen Weg führt Euch das Programm durch den "Dulles"-Airport und von allen Seiten stürzen sich wahnsinnige Massenmörder auf Euch. Neben den Standardwaffen könnt Ihr auch hier wieder auf explosive Spielzeuge wie Granaten und Raketen zurückgreifen. Im dritten Teil der Saga schließlich bewegt Ihr Euch nur im Auto fort. Böse Bombenleger haben überall in New York Minen versteckt, und Eure Aufgabe ist es, eben diese durch einfaches Überfahren zu entschärfen. Fünfzehn verschiedene Autos – vom Müllaster bis zum Porsche – stehen im Fuhrpark bereit. Ihr fahrt gegen die Uhr und den Straßenverkehr, denn die Fußgänger laufen mehr oder weniger blind über die Straße und die Autofahrer scheinen ihre Führerscheine im Lotto gewonnen zu haben. Die von uns gespielte Playstation-Version begeisterte durch fulminante Explosionen und "interaktive Hintergründe": Buchstäblich alles, was Ihr seht, geht nach entsprechendem Beschuß in Qualm auf. Fox Interactive wird zunächst die 32-Bit-Konsolen bedienen, eine PC-Konvertierung ist für Anfang Juni geplant. *sg*


Big Smile! Das "Die Hard"-Entwicklerteam.



Die Hard Trilogy
Hersteller
Fox Interactive/ Probe
Erscheinung geplant
Juni '96





Tex findet ein fremdes Raumschiff

The PANDORA Directive

Der Nachfolger zum Interactive Movie "Under a Killing Moon".

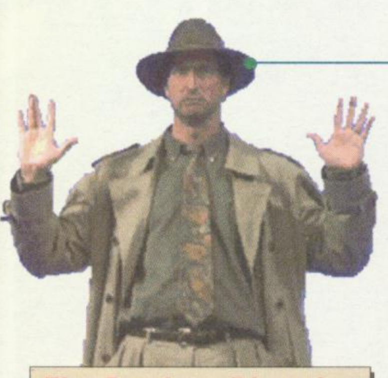
Hauptbildschirm: Im großen Fenster bewegt Ihr Euch, das Inventory ist rechts unten

PANDORA

In der griechischen Mythologie ist ausgerechnet Pandora die erste Frau auf Erden. Die Götter haben ihr eine kleine Kiste mitgegeben, die sie unter gar keinen Umständen öffnen darf – aber die weibliche Neugierde ist stärker. So fällt fortan alles Schlechte aus Pandoras Kiste über die Menschheit herab. Nur die ebenfalls herausgefallene Hoffnung vermag das Elend etwas zu lindern.

Roswell, USA, im Jahre 1947: Ein mysteriöser Unfall erschüttert die Welt. Ist nahe dieser verschlafenen Kleinstadt in New Mexico tatsächlich ein UFO abgestürzt, oder hatte nur ein amerikanischer Testpilot Probleme mit einem geheimen Prototypen? Und wie kommt es, daß sich 96 Jahre später, 2043, ein unrasierter Privatdetektiv mit dem berühmt-berüchtigten Roswell-Fall beschäftigen muß? Zumindest letzteres läßt sich jetzt schon klären: In Access´ "The **Pandora** Directive", dem Nachfolger zum vor einem Jahr erschienenen "Under a Killing moon", hat Private-Eye **Tex Murphy** eine äußerst mysteriöse Aufgabe übernommen. Tex stößt auf die Spur eines Sprachwissenschaftlers, der für die US-Regierung seltsame Hieroglyphen auf dem (im Spiel) abgestürzten Raumschiff von Roswell untersucht. Leider wird dieser Sprachwissenschaftler bald umgebracht und Tex muß acht Gegenstände finden, die zusammengesetzt das sogenannte Pandora-Gerät ergeben: Nur mit Hilfe dieses Gerätes kann er übersetzen, was die verunglückten außerirdischen Lebensformen der Erde mitzuteilen hatten.

"The Pandoras Directive" ist ein Interactive Adventure: Als Spieler schlüpft Ihr in die Rolle von Tex Murphy, steuert durch eine "echte" 3D-Welt und löst allerhand Rätsel. Zwischendurch wird in Zwischensequenzen die Handlung weitererzählt; einige bekanntere Schauspieler machen auch mit, unter anderem die ehemalige James Bond-Gespielin **Tanya Roberts** (Im Angesicht des Todes, 1985). Es gibt drei unterschiedliche Lösungswege: Nachwuchsdetektive können sich an das Gute halten und heldenmütig nur moralischen Werten gehorchen, vor allem den eigenen Kontostand im Auge behalten oder auf beides pfeifen und einen auf coolen Zyniker machen; was zu lachen wird es also auch geben... *ste*



The Pandora Directive
Hersteller
Access Software
Erscheinung geplant
Mai '96

Bilder auf

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

PC

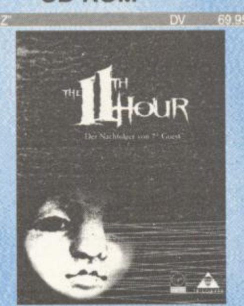
Titel		Preis
Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Brett Hull Hockey 95	DA	69.95
Darker	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	69.95
Hardball 4	DA	69.95
HUGO!	DV	59.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Sensible Golf	DV	54.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Unnatural Selection	DV	59.95
Worms	DV	59.95

SONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Colonization	DV	39.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Death or Glory	DV	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	39.95
Fields of Glory	DV	34.95
Gear Works	EV	39.95
Gunship 2000	DA	34.95
Hokum KA-50	DV	39.95
Indiana Jones 4	DV	44.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	DV	29.95
Lure o.t. Temptress	DV	29.95
Master of Magic	DV	34.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Sim Life	EV	29.95
Star Crusader	DV	29.95
Tie Fighter Data 1	DV	29.95
UFO Classic	DV	29.95
Warriors	DA	49.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Willy Beamish (EGA)	DA	19.95
Windowsspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

CD ROM

Titel		Preis
"Z"	DV	69.95



Titel		Preis
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DA	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95



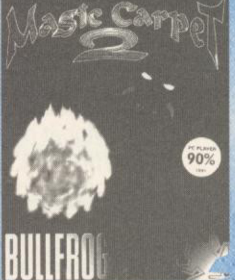
Titel		Preis
Albion	DV	79.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Aliens	DV	69.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Apache Longbow	DV	69.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	79.95
Assault Rigs	DA	64.95
Batman Forever	DA	79.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	69.95
Battles in Time	DA	79.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Biing	DV	54.95
Buried in Time	DV	69.95
Burn Cycle	DV	69.95
Burning Steel 4	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Carrier Strike Force	DV	77.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Clearing House	DV	69.95



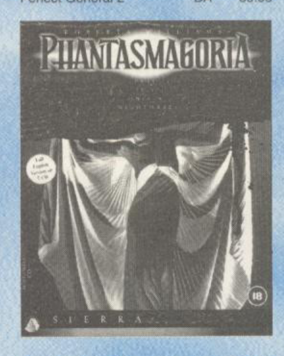
Titel		Preis
Command & Conquer	DV	79.95
Command & Conquer	EV	69.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D's Dining Table	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Death Gate	DA	74.95
Der Kapitalist	DV	69.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Descent 2	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Siedler 2	DV	74.95
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
Extreme Pinball	DA	54.95
F1 Grand Prix 2	DA	89.95
Fade to Black	DV	79.95



Titel		Preis
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	79.95
Fun & Games	DV	54.95
Fuáball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DA	79.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	69.95
Heart o.t. Darkness	DV	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
Island Casion	DV	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	79.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Locus	DV	59.95
Lost in Town	DV	74.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV	74.95
Made in Germany	DV	54.95



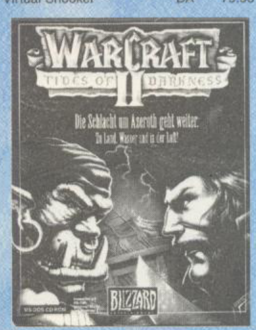
Titel		Preis
Magic Carpet 2	DV	79.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Mechwarrior 2	DV	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Jam Tourn. Win95	DV	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
Panzergeneral 2 W95	DV	69.95
Panzergeneral 2 Wi95	DA	69.95
Perfect General 2	DA	59.95



Titel		Preis
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Police Quest Swat	DA	69.95
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Primal Rage	DA	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	69.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	69.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Isle	DV	77.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon t.S.im Weltall	DV	74.95
Simon the Sorcerer 2	DV	74.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Rangers	DV	59.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Steel Panthers	DV	69.95



Titel		Preis
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
T-Mek	DA	74.95
Tekwar	DA	79.95
Terminator Future S.	DV	69.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
Theme Park & Transp.	DV	54.95
Thunder in Paradise	DA	54.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Top Gun	DV	89.95
Trivial Pursuit	DV	69.95
Turrican 2	DA	59.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
Virtual Snooker	DA	79.95



Titel		Preis
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warhammer Dark Crus.	DA	69.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95
Zombie Dinos	DA	69.95

SONDERANGEBOTE

Titel		Preis
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bioforge Mission	DV	34.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Championship Pool	DA	29.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Complete Chess	DA	29.95
Creature Shock	DV	19.95
D-INFO 2	DV	39.95
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstatica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	39.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Harrier Jump Jet	DA	19.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Hi Octane	DV	39.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	24.95
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	39.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kiyeko -Nacht der D.	DV	49.95
Kyrandia 3 Classic	DA	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings 1 + 2	DA	19.95
Lemmings für Windows	DA	34.95
Litil Divil	DV	24.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Love Vision	DV	39.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Master of Orion + Uf	DA	29.95
Master of Magic	DV	34.95
Mechwarrior 2 Expan.	DA	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Panzergeneral	DA	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	24.95
PGA Tour 96 Data CD	DA	36.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Pinball Dream Deluxe	EV	24.95
Populous&Powermonger	DA	29.95
Prince of Persia 1&2	DA	45.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Radix	DA	49.95
Rally Championships	DV	44.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DA	49.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Siedler Classic	DV	34.95
Sim City Extended Ve	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Stonekeep ""DEMO""	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Ultima 7 Compilation	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.95
Virtual Pool	DA	49.95
Virtuoso Classic	DV	19.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
X-Com: Terror f.t.D.	DV	39.95
Zone Raider	DA	44.95
Zoop	DA	39.95

ZUBEHÖR

Titel		Preis
16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
Aktivboxen SBC-610	DV	59.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Analog Pro	DV	49.95
Gravis Gamepad	DV	39.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95
Pro Pad SV-231	DV	29.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 04/96 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat: 10 neue Patches, z. B. für Stonekeep, Warcraft 2, Tie Fighter CD, RanTrainer 2, Allied General, usw.

Videos

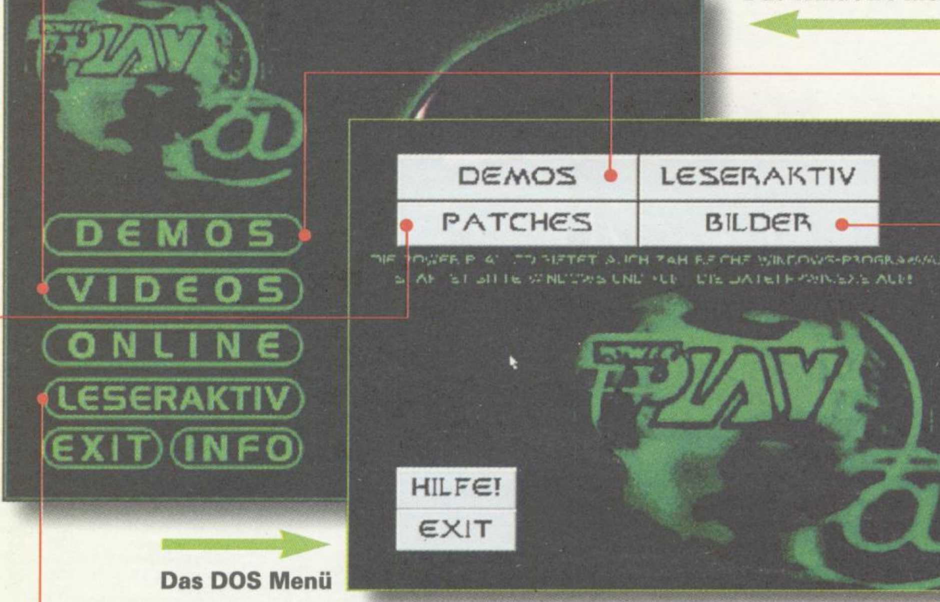
Diesen Monat hat die Redaktion einen typischen Tag aus dem Redaktionsleben auf CD gebannt: Redakteure arbeiten nicht, sondern träumen den ganzen lieben langen Tag und tun – nichts.

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Command & Conquer	13 MB
• Earthworm Jim 2	0,1 MB
• Fantasy General	28 MB
• Manic Karts	0,1 MB
• Microsoft Fury[2]	0,1 MB
• Normality Inc.	11 MB
• Silent Thunder[2]	20 MB
• TeamChef[1]	0,1 MB
• Track Attack	12 MB
• Unnecessary Roughness 96	0,1 MB

Selfrun-Demos:	Größe*
• Lighthouse[1]	0,1 MB
• Shannara	0 MB
• Urban Runner[1]	0,1 MB
• Activision-Demos[1]	0 MB

*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!
[1] läuft unter Windows 3.1 und Windws 95. Nicht gekennzeichnete Demos unter DOS installieren.
[2] läuft nur unter Windows 95.



Das Windows Menü

Das DOS Menü

Bilder

Auf jeder CD findet Ihr Diashows mit zusätzlichen Bildern aktueller Spiele.

Bilder zu Previews:	Stück
• Broken Sword	22
• Civilization 2	11
• Master of Orion 2	12
• Pandoras Directive	14
• Die Siedler 2	13
• Synnergist	8
• Terra Nova	29

Bilder zu Tests:	Stück
• Big Red Racing	5
• Braindead 13	14
• Comix Zone	10
• Ecco The Dolphin	4
• Earthsiege 2	3
• ESPN Extreme Sports	9
• Lion	8
• NBA 96	9
• I have no mouth...	28
• Quake[1]	5
• Radix	14
• Shannara	51
• Sea Legends	6
• Tomcat Alley	4
• Wayne Gretzky	11
• Wing Commander 4	32

[1] Zu Quake findet Ihr nichts im Heft, da das geplante id-Softwar- Interview aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht werden durfte.

Verzeichnisbaum der CD



Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von Lesern eingesandte Software: Dieses Mal drei Einsendungen für Windows, darunter ein wirklich interessanter Intelligenz-Test, und drei Einsendungen für DOS. Hier findet Ihr eine Vier-Gewinnt-Version und die Shareware-Variante von "Quick-Directory".

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpappt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.
Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt´s eine nette CD-Sammelbox...



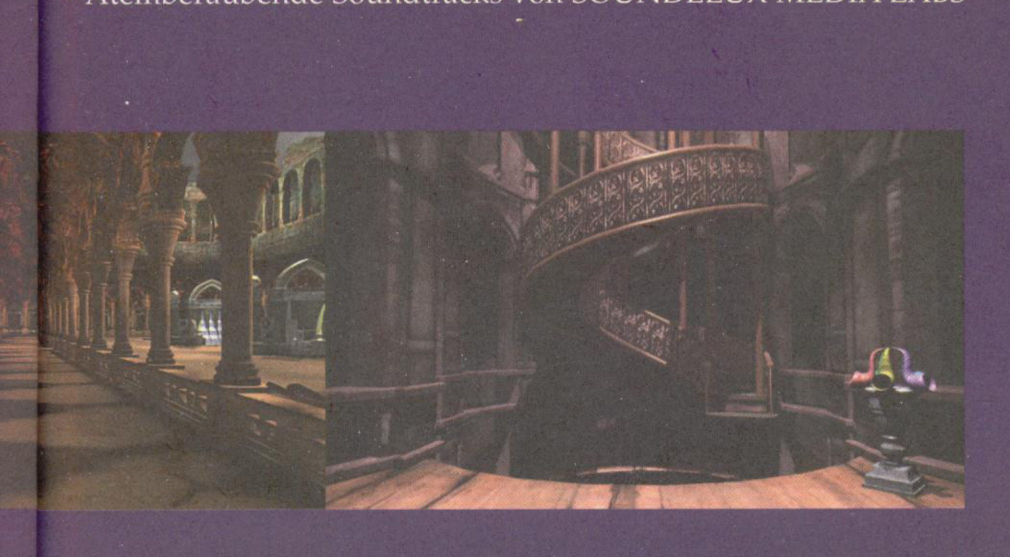
So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im Verzeichnis **POWER** findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Der Großteil der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Unsere Batch-Datei erledigt dies für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oderWin95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!




ACTIVISION®


BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

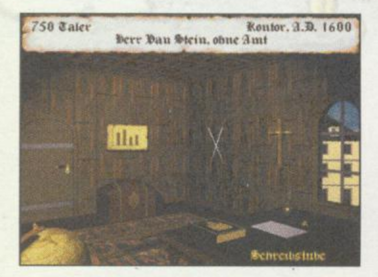
In Sunflowers´ historischer Wirtschaftssimulation folgt Ihr dem Vorbild einer der einflußreichsten Handelsdynastien des 17. Jahrhunderts

DIE FUGGER II



Der Handelsherr höchstpersönlich: Dem Herrn Fugger helft Ihr bei der Karriere

Schuldturm: Um nicht im Kerker zu schmoren, könnt Ihr die Richter bestechen



Die Räumlichkeiten dienen als Menüsystem, von dem aus Ihr in andere Seiten gelangt

Handelszertifikat II

Aufgrund Eurer besonderen Handelserfolge wird Euch,

Bürger Van Stein,

ab heute gestattet, auch mit Fleisch, Erz, Wein, Fell und Glas zu handeln.

Der Rat der Stadt Bergstedt

Beförderung: Weil Ihr so erfolgreich gewirtschaftet habt, dürft Ihr mit weiteren Produkten Handel treiben

Die Fugger II
Hersteller
Sunflowers
Erscheinung geplant
April

Anfang des 17. Jahrhunderts spielt die Wirtschaftssimulation "Die Fugger II", in der Ihr eine Karriere vom einfachen Geschäftsmann zum erfolgreichen Großunternehmer mit Einflußmöglichkeiten bis hinein in Politik und Kirche machen könnt. Die Story ist dem authentischen Wirken einer Augsburger Kaufmannsfamilie nachempfunden. Das Spiel entsteht bei der deutschen Firma Sunflowers, einem Ableger des Distributors Bomico, entwickelt von jenen Programmierern, die bereits 1988 "Die Fugger" für C64 und Amiga veröffentlichten.

"Die Fugger II" könnt Ihr gegen sechs menschliche Mitspieler (abwechselnd am gleichen Rechner) oder alleine gegen den Computer spielen. Sobald Ihr Euren Namen und sonstige Daten eingegeben habt, geht es los: Ihr bekommt auf der Übersichtskarte ein Zuhause zugewiesen, erbt einen kleineren Betrag von einem verstorbenen Onkel und dürft loslegen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad müßt Ihr es zum Dorfbürgermeister bringen oder, was schon wesentlich schwieriger ist, Eure Karriere als Großkanzler beenden. Um diese Ziele zu erreichen, steht Euch die gesamte Palette des erfolgreichen Machiavellisten zur Verfügung: Neben den grundlegenden kaufmännischen Strategien für den Aufbau großer Vermögen könnt Ihr Euch auch als gewöhnlicher Straßenräuber betätigen und Reisende um ihr Hab und Gut bringen, Konkurrenten ausspionieren und anschließend beim Pfarrer anschwärzen oder Dorfintrigen spinnen, um bei Wahlen zu gewinnen. Insbesondere die Möglichkeiten, sich "böse" zu betätigen, sind wesentlich ausgefeilter und wirkungsvoller als bei vergleichbaren Simulationen. Auch sonst haben die Programmierer für – manchmal angenehm schräge – Abwechslung gesorgt: Es gibt als Sub-Plots einige kleinere Spiele im Spiel, bei denen Ihr Seminare zu verschiedenen Themen besuchen könnt. Ein berühmter Wissenschaftler zieht durch die Lande und hält Vorträge, Ihr nehmt an Expeditionen in fremde Länder teil oder könnt sogar bei der Aufklärung eines Mordfalls mitwirken.

Besonderen Wert haben die Sunflowers-Entwickler auf eine zeitgemäße Präsentation von "Die Fugger II" gelegt: Bis auf die Zwischenszenen spielt Ihr ausschließlich in teils gezeichneten, teils gerenderten SuperVGA-Bildern. Die "Fugger II" soll bereits im April erscheinen. *ste*

Fliegt mit zur E3

Einer von Euch wird mit der Redaktion zur derzeit bedeutendsten Spielemesse reisen und dort die Cracks der Programmierszene treffen!

Vom 16. bis 18. Mai 1996 findet in Los Angeles zum zweiten Mal die Electronic Entertainment Expo statt, zu der über hundert bekannte Spielehersteller erwartet werden, um erste Eindrücke von ihren geplanten Produkten zu vermitteln. Die E3 ist eine reine Handelsmesse und deshalb normalerweise für Privatpersonen nicht zugänglich. Anders für den Gewinner unseres Super-Wettbewerbs: Er wird die Möglichkeit haben, die Highlights der kommenden Monate in Augenschein nehmen zu können, noch bevor Berich- Fachzeitschriften darüber berichten! Denn der Preisträger wird gemeinsam mit der Redaktion über den großen Teich fliegen und auch im gleichen Hotel absteigen. Und damit ihm selbst die Mittagspausen nicht langweilig werden, halten wir eine weitere Überraschung bereit: An jedem Messetag wird er mit einer anderen Größe des Spielebusiness tafeln. So werden ihm z.B. Richard Garriott, Mike Wilson (id Software), Bill Roper (Blizzard), Ted Peterson (Bethesda), Ian Currie (Sirtech) und Guido Henkel (Attic) bei Speis und Trank von ihren neuesten Projekten berichten. Neben dem Flug übernehmen wir die Kosten für das Hotel, zahlen Eure Anfahrt zum Flughafen (Abflug in München), sorgen für Transport und Verköstigung und statten Euch mit einem kleinen Taschengeld von $ 200.- aus.

Was Ihr dafür tun müßt:

Um die Chance auf dieses Erlebnis zu haben, müßt Ihr nichts weiter tun, als Eurer Phantasie ein wenig freien Lauf zu lassen und eine knackige Werbung für die Power Play zu entwerfen. Welche Ideen Ihr umsetzt, ist Euch überlassen.

Power Play nach L.A.!



Einer der Gesprächspartner auf der E3: Richard Garriott



In diesem eindrucksvollen Gebäude findet auch dieses Jahr wieder die E3, die wichtigste Messe der Spielebranche, statt

Ob Ihr dabei mit Wasserfarben ein Plakat malt, einen fetzigen Werbespot fotografisch umsetzt, oder das Ganze gar als Videoclip einsendet, ist dabei völlig egal. Nur die originellste Idee zählt, ein künftiger Werbeleiter hat bei uns also die gleichen Chancen wie ein Pinsel-Künstler.
Der Gewinner düst mit uns in die Staaten. Darüber hinaus werden die pfiffigsten Ideen auf unserer CD vorgestellt. Wer weiß, vielleicht erscheint Euer Entwurf sogar als richtige Anzeige...
Da wir die Gewinner veröffentlichen werden, solltet Ihr Eurer Einsendung ein aussagekräftiges Foto, am besten ein Paßbild, beifügen.

Wer am Wettbewerb teilnehmen kann:

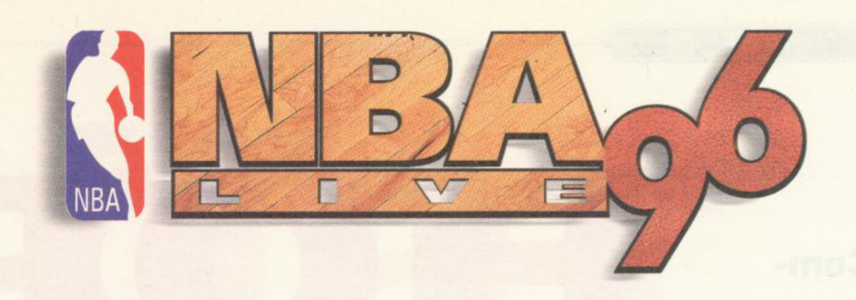
Jeder unserer Leser/-innen, die bereits volljährig sind. Davon ausgenommen sind Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und Ihr müßt Euch natürlich die Zeit vom 14. bis 20. Mai freihalten. Und ganz wichtig ist noch, daß Ihr zumindest ein wenig englisch verstehen und auch sprechen solltet. Denn wer diese Sprache überhaupt nicht beherrscht, kann zwar mitmachen, wird allerdings an seinem Gewinn sicher nur die halbe Freude haben, da auf der gesamten Messe und natürlich auch bei den Treffen mit Sid Meier & Co. nur englisch gesprochen wird.

Wann das Ganze bei uns sein muß:

Einsendeschluß ist der 12. April 1996, entscheidend ist das Datum des Poststempels.
Eure kreativen Ergüsse schickt an:

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort "E3"
85531 Haar


PlayStation
PC CD ROM
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24 • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/ •
MotionDesign, Virtual Stadium, EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo sind Warenzeichen von Electronic Arts • Electronic Arts und "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts. • Die einzelnen Bezeichnungen der NBA und der NBA-Teams sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Entwürfe und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA.

Sie wollen Basketball spielen? NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben. Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-Oop-Paß, Power-Dunk und Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind außerdem die Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer", mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29 NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur darauf, Ihre Mannschaft zu übertrumpfen. Was Sie dagegen tun können? Sehen Sie sich einfach die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen. Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA Live '96 komplett **in Deutsch.** **Basketball der nächsten Generation.**















HÖRT,

Wer seinen Computer beschallen will, kauft mangels Überblick entweder einfach das nächstbeste Boxenset, oder er hat die Qual der Wahl. Wir haben 27 soundstarke Stücke zwischen 25 und 2300 Mark genauer unter die Lupe genommen.

Das waren noch Zeiten, als PC-Spiele ihre wenigen Musikstücke und Soundeffekte vornehmlich über den PC-Speaker ins Freie quäkten! Dank CD-Audio und bombastischen Stereo-Soundeffekten nähert sich die Branche hier aber inzwischen dem Kino-Standard, bestes Beispiel dafür ist der kürzlich erschienene "Wing Commander IV". Gleichzeitig packen immer mehr Computerhersteller – Stichwort "Multimedia" – ihren Komplettpaketen Billigboxen bei, die sog. "Brüllwürfel", die aber eher für einen Gang zum Ohrenarzt sorgen, denn für eine angenehme Geräuschkulisse. Neue Lautsprecher müssen also her. Welche für wen die richtigen sind, zeigen wir in unserem Test, in dem wir insgesamt 27 Aktivboxen in sechs verschiedenen Kategorien auf Herz und Nieren geprüft haben.

So haben wir getestet

Alle Boxen mußten ein festes Testprogramm über sich ergehen lassen, um zu vergleichbaren Ergebnissen zu kommen. Den Anfang machten zwei spezielle Test-CDs, mit deren Hilfe man ganz bestimmte Fähigkeiten der Lautsprecher ausloten kann. Dazu kamen einige Spiele, z.B. Warcraft II, Wipeout oder das anspruchsvolle Mechwarrior 2-Intro. Zuletzt fütterten wir das CD-ROM-Laufwerk mit unseren persönlichen Lieblings-CDs, bei denen wir genau abschätzen konnten, wie gut die einzelnen Modelle wirklich klingen. Ebenfalls in die Wertung ein floß die Maximallautstärke sowie die Belastbarkeit, d.h., bis zu welcher Lautstärke die Boxen sauber klingen. All dies schlägt sich im preisunabhängigen Urteil "Klangeindruck" nieder. Von Meßdiagrammen haben wir abgesehen, da sie nur Spezialisten wirklich nützen. Zusätzlich berücksichtigten wir die Ausstattung der Boxen, worunter auch die Kabellängen fallen, sowie die Verarbeitung, was im Verhältnis zum Kaufpreis die letztendlich entscheidende Bewertung "Preis/Leistung" ergibt. Die drei Besten aller Preisklassen erhalten von uns eine besondere Empfehlung, was aber noch lange nicht heißt, daß wir deshalb vom Kauf anderer Lautsprecher abraten. Einzelheiten dazu findet Ihr im jeweiligen Test.



HÖRT

DIE EINSTEIGERKLASSE

Bässe in Rave-Lautstärke kann man bei einem Einstandspreis von 25 bis 70 Mark sicherlich ebensowenig erwarten, wie das Stereopanorama einer Konzerthalle. Dennoch gibt es auch – oder gerade – bei den Billigmodellen gewaltige Unterschiede, was die Qualitäten betrifft.



Pearl SB 168M

Nur schlappe 25 Mark kostet das billigste Modell im Feld. Das scheinbare Schnäppchen kann sich aber eventuell als Reinfall erweisen. Die in vergilbtem Beige gehaltenen Quaderchen pochen nämlich auf den eingebauten Verstärker, dessen Einsatz erst ein Viererpack 1,5-Volt-Batterien oder ein gegen 20 Mark Aufpreis erhältliches Netzteil möglich macht. Die Hörsitzung ergab wenig Erbauliches. Nur bei geringer Lautstärke tönen die Pearl-Boxen annehmbar, was aber nur zu einem abgeschlagenen vierten Platz in der Klasse reicht.



Sony SRS-PC20

Für die geforderten 60 Mark erhält der Käufer eine sehr ärmliche Ausstattung: Ein einsamer Lautstärkeregler auf der Frontseite, das war's dann auch schon. Daß kein Netzteil beiliegt, läßt sich einigermaßen verschmerzen: Die Boxen arbeiten auch passiv, sie nutzen den Verstärker der Soundkarte. Klanglich geben sich die Winzlinge keine Blöße. Baßstarke Stücke wirken deutlich ausgedünnt, ansonsten bestechen die kleinen Sonys durch einen preisklassenbezogen sehr ausgewogenen Sound. Für die Ausstattung ist der Preis aber recht hoch angesetzt.



Highscreen AX-1000

Vobis läßt für 70 Mark das auffälligste Modell der Einsteigerklasse vom Stapel. Bei der Hörprobe ergibt sich aber nur ein mittelmäßiges Bild. Der unterkühlte, lustlos wirkende Klang und die mangelhafte Maximallautstärke lassen sie sogar knapp hinter das Escom-Pärchen zurückfallen. Nach einem Druck auf die Surround-Taste verbreitert sich scheinbar die Stereoperspektive, bald deutet sich aber an, daß die Highscreen hier mit billigen Tricks arbeitet. So mischt sie ein bißchen Nachhall unter die Sounds und verschiebt eigentlich fest in der Mitte des Stereopanoramas stehende Klangstrukturen nach außen. Musiktracks klingen so deutlich verfälscht, während Soundeffekte wie z.B. Explosionen etwas mehr Pep bekommen.



Aerospace SV 740

Tiefpunkt der Veranstaltung sind die schlichten 40-Mark-Würfel. Selbst anspruchslosester Sound leiert dermaßen blechern aus den Lautsprechern, daß bei den Hörproben die Redaktionsmannschaft bereits nach wenigen Minuten hektisch Ohropax suchte. "Die klingen wie ein Telefon – aber wie ein billiges", lautete denn auch der einhellige Tenor der Tester. Da kann auch die halbwegs komplette Ausstattung inklusive Netzteil, Baß- und Höhenbooster nichts mehr retten. So bleibt die traurige Erkenntnis, daß in diesem Falle selbst bescheidene 40 Mark noch deutlich zuviel sind.



Escom PowerSpeaker 25W

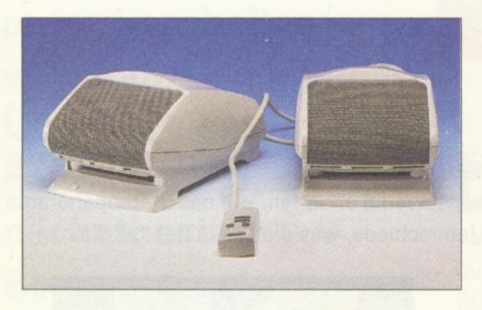
Bei vielen bleiben die Escom-Boxen wohl erst mal stumm: Das Soundkartenkabel ist nur unakzeptable 80 Zentimeter lang. Nach hergestellter Verbindung wartet eine angenehme Überraschung auf die Ohren. Im Vergleich zu den etwa ebenso teuren Aerospace- und Pearl-Exemplaren klingen die Escom-Modelle deutlich lebendiger und voluminöser, reichen aber nicht ganz an die Sony-Boxen heran. In Verbindung mit der guten Verarbeitung ergibt sich aber ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für Spar-Fanatiker sind die knapp 40 Mark teuren PowerSpeaker deshalb ganz klar die erste Wahl.

WATT SOLL'S?

Einige vermissen bestimmt die Wattangaben bei den technischen Daten. Diese haben wir aus mehreren Gründen weggelassen: Erstens lassen sie kaum Rückschlüsse auf den Klang der Boxen zu. Zweitens sagen sie auch nicht alles über die erreichbare Lautstärke aus, mindestens ebenso wichtig ist da der Wirkungsgrad der Lautsprecherchassis, d.h., wieviel der zugeführten Leistung setzen sie auch tatsächlich in Schall um. Drittens sind die Herstellerangaben mangels verbindlicher Meßkriterien nicht vergleichbar oder fehlen gänzlich. Besonders auf den Packungen von No-Name-Produkten stehen oft in dicken Lettern wahnwitzige Wattangaben, auf die Ihr aber nicht hereinfallen solltet.

DIE MITTELKLASSE

Getrennte Wege gehen die Anbieter, wenn es darum geht, den Mehrpreis gegenüber Billigsystemen zu rechtfertigen. Datalux versucht es mit technischen und optischen Spielereien, Escom mit schierer Größe. Nur die arrivierten HiFi-Marken Altec Lansing, Magnat und Quadral steckten das Geld in den Klang und verzichten größtenteils auf Extravaganzen.



Aerospace SV-721

Die Datalux-Boxen eignen sich zur Monitormontage und sind in zweierlei Hinsicht einzigartig im gesamten Testfeld. Da ist zunächst das ungewöhnliche Design, das sich scheinbar an den Runabout-Shuttles aus Star Trek orientiert. Als technischer Gag sind sämtliche Funktionen nur über eine beigepackte Kabelfernbedienung abrufbar, die aber durch das lediglich 30 Zentimeter lange Kabel ziemlich sinnlos ist und zudem die Lautstärke bloß in sehr groben Schritten verändert. Über all den Spielereien geriet das Klangtuning scheinbar zur Nebensache. Die SV-721 hört sich sehr gepreßt an, verzerrt relativ früh und nervt außerdem mit hohem Grundrauschen.



Escom PowerSpeaker 80W

Viel Box fürs Geld gibt es bei Escom. Die wuchtigen Gehäuse lassen die Lautsprecher wesentlich teurer wirken, als sie es tatsächlich sind. Den ersten wertigen Eindruck können sie im Hörtest aber nicht bestätigen. So kommt der Baß zwar relativ kräftig aber unpräzise aus den Woofern und verzerrt zudem deutlich vernehmbar, sobald etwas größere Lautstärken gefragt sind. Das Stereopanorama erscheint obendrein nicht besonders ausgeprägt und verhindert in Verbindung mit einem quäkenden Gesamteindruck höhere HiFi-Weihen. Geeignet sind die Escom vor allem für Spiele mit hohem Soundeffektanteil. Freunde großer, optisch eindrucksvoller Boxen können zugreifen.



Quadral SM-40

Seit langer Zeit genießt Quadral einen hervorragenden Ruf im HiFi-Bereich. Die SM-40 könnte durchaus dazu beitragen, diesen auch auf den Multimedia-Bereich auszuweiten. Die Klangcharakteristik ähnelt der des Magnat-Modells, liegt also ebenfalls auf der ausgewogenen, analytischen Seite bar jeglicher Effekthaschereien. Dank des stärker ausgeprägten Grundton und Baßbereichs verschaffen sich die Quadral aber noch einen kleinen Vorsprung, was zur Spitzenposition in der Mittelklasse reicht. Damit sich die schmächtigen Würfel auch auf zugemüllten Schreibtischen noch Gehör verschaffen, ist ein abnehmbarer Ständer beigelegt, der ihren Stand um ein paar Zentimeter erhöht.



Magnat MM35

In schickem Schwarz erreichten uns die Lautsprecher des etablierten HiFi-Anbieters Magnat, die natürlich auch im üblichen Computergrau erhältlich sind. Für die Preisklasse ist die Ausstattung erfreulich komplett. Baß-, Höhen- und Balanceregler sind ebenso vorhanden wie großzügig dimensionierte Kabel. Den kleinen Abmessungen entsprechend müssen die Boxen bei der Baßwiedergabe Federn lassen, in den übrigen Disziplinen wie Stereowirkung oder Ausgewogenheit erreichen sie ordentliche Ergebnisse. Mit ihrem zurückhaltenden, auch bei höheren Lautstärken nie aufdringlichen Tönen empfiehlt sich die Magnat vor allem für Nachtsitzungen vor dem Monitor, ohne einen Hörschaden befürchten zu müssen.



Commodore Loudspeaker 120

Wer bei Escom nochmals 10 Mark mehr anlegt, bekommt eine sehr wuchtig ausgefallene, abgeschrägte Zweiwegebox, die den PowerSpeakern 80 W im Hörtest recht nahe kommt. Angesichts des großen Gehäuses entsprechen die Baßqualitäten allerdings höchstens dem Mittelmaß. Der mittlere Frequenzbereich verläßt die Lautsprecher deutlich hörbar verfärbt, der Hochtonbereich wirkt etwas aufdringlich und läßt den Wunsch nach Disco-Lautstärke gar nicht erst aufkommen, zu der die Boxen auch kaum in der Lage sind. Leute mit gemäßigten Ansprüchen und einem großen Schreibtisch können dank der insgesamt noch zufriedenstellenden Qualitäten dennoch einen Blick bzw. ein Ohr riskieren.



Altec Lansing ACS 51

Gleich zwei Baß-Schaltkreise finden sich im kleinsten Modell des US-Herstellers, die für ein sattes Tieftonfundament sorgen sollen. In der Tat folgt das Boxenpaar der amerikanischen Soundphilosophie und klingt somit recht dynamisch und füllig, bei gleichzeitiger Vernachlässigung höherer Frequenzen aber auch ziemlich baßlastig, bisweilen sogar etwas dumpf. Die Ausstattung entspricht dem Klassenstandard, einen dicken Minuspunkt gibt's allerdings für den unsinnigerweise hinten am Gehäuse angebrachten Ein/Aus-Schalter. Wem die vorhandenen Baßwogen nicht reichen, der kann über eine Klinkenbuchse noch einen zusätzlichen Subwoofer anschließen, von denen Altec Lansing selbst zwei im Angebot hat.

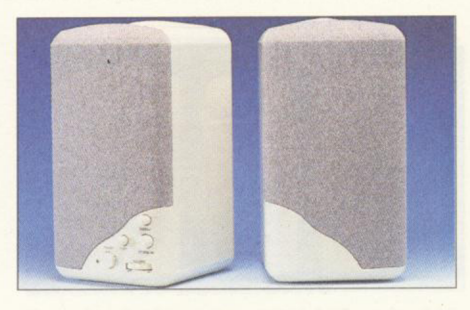
DIE AUFSTEIGERKLASSE

150 Mark und mehr für Computerboxen auszugeben, um dann "nur" Spiele zu zocken, das mag manchem übertrieben erscheinen. Die sieben Testprobanden geben hierauf die beste Antwort: Der Käufer kann sich zumindest sicher sein, daß er für sein Geld keine Enttäuschung erlebt. Qualitätsunterschiede sind zwar vorhanden, letztendlich mitentscheidend sind aber auch Faktoren wie Einsatzzweck oder das Design.



Magnat MM45

Nach dem guten Abschneiden des kleinen Bruders stand dem 50 Mark teureren Spitzenmodell keine leichte Aufgabe bevor. Die erste Hürde erledigt die MM45 mit Bravour. Das elegant-modern gestylte Gehäuse macht optisch sichtlich mehr her als der Großteil der Konkurrenz. Im Hörraum konnte sich die Magnat weniger durchsetzen, zu bemängeln ist vor allem der zurückhaltende Baßbereich. Tonal sind die Boxen ansonsten voll auf der Höhe, was in diesem hochkarätig besetzten Feld aber nur zu einem Mittelfeldplatz ausreicht. Das ansprechende Design in Verbindung mit einer guten Ausstattung dürfte den Magnat-Boxen dennoch eine treue Fangemeinde bescheren.



Soundpower 3D Cyber Hyper

"Surround-Sound" heißt das Schlagwort, dem sich auch die Cyber Hyper nicht zu entziehen vermag. Das Prinzip ist dasselbe wie bei der Highscreen, der Effekt deutlich ausgeprägter. Besonders bei Warcraft II ist dies schön zu hören. Während die CD-Audio-Musik teilweise recht verfremdet klingt, hallt das Kampfgeschehen merklich wuchtiger und voluminöser durch die Räume. In Normalstellung erreicht die Cyber Hyper nicht ganz den Klassenstandard, ihre Qualitäten reichen aber aus, um sich von der 100 Mark-Klasse abzusetzen. In Relation zur Gehäusegröße und den angeblich 240 Watt Spitzenleistung enttäuscht jedoch die Maximallautstärke.



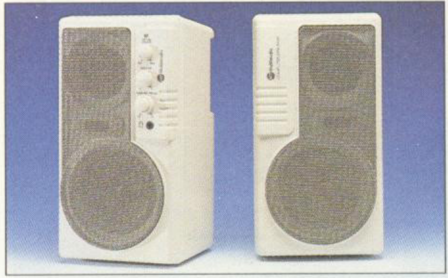
Quadral SAM-45

Die Boxen haben im Gegensatz zu der größtenteils grau-beigen Konkurrenz ein wesentlich attraktiveres weißes, wahlweise auch schwarzes Gehäuse. Platzprobleme auf dem Schreibtisch weiß sie dank der mitgelieferten Wandhalter ebenfalls zu umgehen. Der Hörtest ergab schließlich ein ausgezeichnetes Bild: Alle Sparten an Musik und Geräuschen gibt die Quadral sehr natürlich, gut ortbar und mit einer weiträumigen Stereoperspektive wieder und schlägt damit sogar ganz knapp die SpeakerMaster von Terratec. Wegen des immerhin 50 Mark höheren Kaufpreises schrammte das sehr gut verarbeitete Modell aber haarscharf an unserer Power-Empfehlung vorbei.



Terratec SpeakerMaster SM40

Die Boxen des Soundkartenmaestros Terratec konnten erst nach viel Fummelei angeschlossen werden, da das Soundkartenkabel nur gut 80 Zentimeter lang ist. Das mag bei 40 Mark-Boxen noch angehen, entwickelt sich bei 150 Mark aber zu einem ausgewachsenen Ärgernis. Genug gemeckert, sonst herrschte eitel Sonnenschein. Fürs geforderte Geld klingen die SpeakerMaster schlicht und ergreifend superb. Selbst bei Lautstärken, die der Stereoanlage eines Proleten-GTIs das Wasser reichen können, verändern die Boxen nicht ihren Charakter und bringen z.B. bei Mechwarrior II gleich doppelt soviel Spaß ins Spiel. Da auch die Verarbeitung top ist, heimsen die Terratec eine Power Play-Kaufempfehlung ein.



Multimedia SBC 630

Zeitloses Design, umfangreiche Ausstattung und sehr dynamischer Klang – so lautet die Kurzkritik über die SBC 630. Vor allem Technotrax wie z.B. die WipeOut-Musik schallen druckvoll aus den Boxen und veranlassen einen schon mal, das Tanzbein zu schwingen. Der geneigte Leser kann daraus sicherlich sofort schließen, daß die Multimedia zu den Spitzenreitern gehört. Zu mäkeln gibt es äußerst wenig. So löst sich der Sound nicht ganz so plastisch von den Boxen wie bei Terratec oder Quadral, die Verzerrungen bei großen Lautstärken liegen etwas höher. Alles in allem ist das schon relativ lange auf dem Markt befindliche Modell aber jede Mark wert, auch wenn es nicht ganz zur Spitzenposition reichte.



Altec Lansing ACS52

Das Boxenpaar ähnelt im Design seinem kleineren Bruder ACS51 ebenso wie in der Ausstattung samt zusätzlichem Subwooferanschluß. Weniger erfreulich ist die Tatsache, daß auch bei der ACS52 der Einschalter hinten an der Box angebracht ist. Mehr als ein Ausgleich sind dafür die bei ähnlicher Grundcharakteristik deutlich verbesserten Klangeigenschaften. Der Bass brummt noch etwas satter und dabei um einiges präziser aus dem Tieftöner, im Mittelhochtonbereich zeigt sich die Box frischer und transparenter. Insgesamt kann die Altec Lansing all denen empfohlen werden, die gerne mal voluminöse Bässe in Partylautstärke genießen und dabei auf das ein oder andere musikalische Detail verzichten können.

AUFSTEIGERKLASSE



Sony SRS-PC50

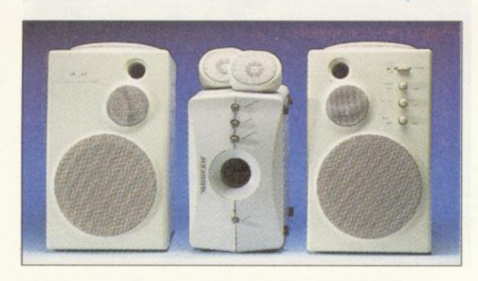
Vornehmlich zur Befestigung am Monitor konzipierte Sony sein Mittelklassemodell SRS-PC50. Daß dieses Entwicklungsziel ganz gut verwirklicht wurde, zeigt die trotz der ungünstigen Bedingungen ordentliche Stereoperspektive. Dazu trägt zu einem Großteil die Tatsache bei, daß die Lautsprecher zur Seite abstrahlen. Die restlichen Disziplinen absolviert das Pärchen eher schlecht denn recht. Unter 150 Hertz tut sich sehr wenig, Musikmaterial und Spielesounds erstrahlen transparent, aber glockenartig hell, bei höheren Lautstärken machten sich schnell Verzerrungen breit. Wer sich die Sony gekauft hat und feststellen muß, daß sein Monitor nicht zum Befestigen der Boxen geeignet ist, kann sie auch ganz normal auf den Schreibtisch stellen, womit die SRS-PC 50 ihren Preis zumindest durch die Vielseitigkeit rechtfertigt.

SUBWOOFER-WOHIN DAMIT?

Die landfläufige Meinung, daß der Aufstellungsort eines Subwoofers völlig egal sei, gilt lediglich unter bestimmten Voraussetzungen. Prinzipiell sind nur ganz tiefe Töne deutlich unter 100 Hertz überhaupt nicht zu orten und erstrahlen demzufolge immer in Mono. Frequenzen darüber können vom menschlichen Ohr ausgemacht werden. Da alle Testmodelle weit über die 100 Hertz hinaus spielen, relativ leicht zu orten sind und bei ungünstiger Plazierung die Stereowirkung beeinträchtigen, wäre ihre ideale Position eigentlich genau zwischen den Satelliten auf dem Schreibtisch, doch wer hat schon so viel Platz? Zudem sind die meisten Woofer in diesem Test nicht magnetisch abgeschirmt. Wenn Ihr deshalb Euren Baßmacher auf dem Boden postiert, solltet Ihr zumindest darauf achten, daß er sich zwischen den beiden Hauptlautsprechern befindet.

DIE SUBWOOFERSYSTEME

"Subwoofer" heißt das Modewort der HiFi-Szene. Die bis zu 46 cm großen Schüsseln sollen für ein sattes Tieftonfundament sorgen und die Magenwand in Wallung bringen. Ob die wesentlich kleineren Chassis der vier Aktivboxensysteme dazu taugen, zeigt unser Test.



West Sea MS-320/Aerospace Woofer

Auch Pearl versucht sich am Surround-Sound, den vier zusätzliche Lautsprechern realisieren, zwei davon oben an den Hauptboxen. Ein Paar winziger Satelliten kann im Raum frei verteilt werden. Dazu gesellt sich dann noch ein kleiner Subwoofer, der auch die große Schwachstelle des Sets ist. Bevor er den Hauptlautsprechern überhaupt helfend unter die Arme greifen kann, scheppert er bereits mitleiderregend vor sich hin. Beim Rest sah es nicht viel besser aus: Von Surround-Sound keine Spur, die klanglichen Qualitäten bewegten sich auf dem Niveau einer 100-Mark-Box. Fazit: Viele Chassis machen noch lange keinen guten Klang.



Altec Lansing ACS 500

Und gleich noch eine Enttäuschung hinterher. Diesmal ist es die Stereoabteilung der Lautsprechertürme, die zur Abwertung führt. Sie ist nicht vom Tiefbaß entlastet und teilt schon bei mäßigen Lautstärken durch Dröhnen und Plopp-Geräusche ihren Unmut mit. Dadurch vermiesen sie auch die sehr gute Performance des Luftbefeuchterähnlichen Subwoofers. Surround-Feeling kommt erst so richtig bei Dolby-Pro-Logic-codiertem Material zur Entfaltung. Somit ist das ACS500-System ein gutes Beispiel, wie durch mangelhafte Abstimmung ein interessantes Konzept zunichte gemacht wird.



Yamaha YST-M5/ YST-MSW10

Die Yamaha-Satelliten YST-M5 kann man für ca. 100 Mark auch einzeln kaufen, sie geben aber mit ihrem ziemlich baßschwachen Klangbild deutlich zu verstehen, daß ihnen ein Zusammenspiel mit dem Subwoofer YST-MSW10 viel lieber wäre. Das Dreigestirn bietet im Verbund eine dem Preis angemessene Leistung. Der Subwoofer grummelt schön tief und ziemlich druckvoll, die Satelliten halten mit ihrem klaren und ausgewogenem Klang dagegen, auch das Stereopanorama kann überzeugen. Einige Schönheitsfehler stören etwas das gute Bild: Der weich aufgehängte Tieftöner gerät bei höheren Lautstärken schnell an seine Grenzen, die Ausstattung könnte besser sein.



Sony SRS-PC 300

Glanzstück des Sony-Pakets sind ganz klar die kleinen Satellitenwürfel. Ein Hauch von Bose-Sound wehte durch die Redaktionsräume, als die Anlage ihre Qualitäten zum besten geben durfte. Mit einer ordentlichen Portion Brillanz, guter Feinzeichnung und überzeugender Räumlichkeit lassen sie alle Mitbewerber hinter sich und sorgen zudem bei Bedarf auch für infernalische Lautstärken. Da kann der eher klein ausgefallene Subwoofer nicht ganz mithalten. Seine Stärke ist der Bereich um die 150 Hertz. Echten, lauten Tiefbaß quittierte er mit einem fröhlichen Vor-sich-hinscheppern. Dennoch sind die Sonys die einzige Kombination unseres Testes, die ansatzweise an die Bose-Qualitäten herankommt.

HIGH-END SPECIAL

Als kleines Schmankerl präsentieren wir Euch hier noch zwei hochpreisige Bose-Soundsysteme für den wahren Genießer.

DIE MONITORSTÄNDER

Wer keinen Platz auf dem Schreibtisch hat, es aber auch nicht leiden kann, wenn sein Monitor (Satelliten-) Ohren bekommt, für den sind die Monitoruntersätze genau die richtige Wahl. Sie nehmen problemlos 17-Zoll-Monitore auf und lassen Raum für anderen Krimskrams.



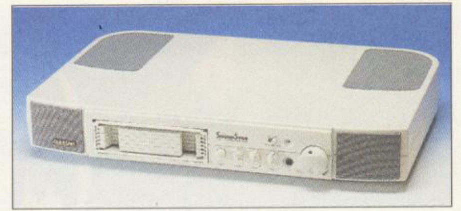
Bose Media Mate

Über tausend Mark für ein paar Kubikdezimeter Lautsprecher? Bei kaum einem anderen System war die Spannung ähnlich groß, als der Hörtest anstand. Der Baß ist für die Gehäusegröße genial, das Stereopanorama fantastisch. Mit ihrem feinen, hochauflösenden, sehr räumlichen und bei Bedarf auch druckvollem Klang spricht Power Play trotz des horrenden Preises eine Kaufempfehlung aus – immerhin ersetzen diese Boxen sogar ansatzweise die Stereoanlage, auch wenn ein Baß- und Höhenregler bestimmt nicht geschadet hätte.



Bose Acoustimass Multimedia

Die Acoustimass Multimedia setzen nochmal einen obendrauf: Sage und schreibe 2300 Mark verlangt Bose für zwei vergleichsweise winzige Satelliten und einen Subwoofer, der unserer Redaktionsmikrowelle ziemlich ähnlich sieht. Gedacht sind die Boxen vor allem für Multimedia-Präsentationen in größeren Räumen. Diesem Anspruch werden die drei Lautsprecher auch vollauf gerecht. Raumfüllender, bis zu größten Laustärken hinauf gleichbleibender Klang auf hohem Niveau, so lautet ihr Motto. Sie nehmen es zwar nicht immer allzu genau, für alle diejenigen, die schon immer mal EF2000 in Originallautstärke spielen wollten, gibt es aber zur Zeit auf dem Aktivboxenmarkt keine Alternative.



QuickShot Soundstore

Hauptbeschäftigung von QuickShot war bisher die massenhafte Verbreitung von berühmt-berüchtigten Billigjoysticks. Daß sie im Aktivboxenmarkt zu ähnlichem fähig sind, demonstriert eindrucksvoll die Soundstore-Monitorunterlage. Läppische 70 Mark kostet der etwas labil wirkende Kasten, ohne dabei mit Extras zu knausern: Neben einem Baß-, Höhen- und Balanceregler dachte man auch an einen Kopfhöreranschluß und baute sogar noch ein Mikrofon und ein Magazin für die sechs meistbenutzten CDs mit ein. Daß aus dem Zweiwegesystem darüber hinaus auch noch Töne quellen, nimmt man eher beiläufig zur Kenntnis. Genaueres über die Klangqualitäten sind bei den Aerospace SV-740 nachzulesen.



Sony CSS-B100

Zu einem schicken Äußeren gesellen sich bei der Sony beachtliche innere Werte. So sind auch wuchtige 17-Zöller kein Problem. Installation und Bedienung gestalten sich unkompliziert, und die Frontseite beherbergt unter einer Klappe etliche Buchsen für Kopfhörer, Mikrofon, Videosignal und einen zweiten Audioeingang. Am Klang ist die CSS-B100 sofort als echte Sony zu erkennen: Tendenziell eher schlank, produzieren die Breitbandchassis einen fein gewebten Klangteppich, der nur etwas unter dem fehlenden Baßfundament leidet. Bauartbedingt ist das schwache Stereopanorama, stehen die Boxen doch nicht einmal einen halben Meter auseinander.



Multimedia SBC 675

Mut zeigt Multimedia bei der Preisgestaltung seines Monitoruntersatzes: Mit dem gleichen Preis gegen den arrivierten Konkurrenten von Sony anzutreten, zeugt von großem Selbstvertrauen, zumal der Konsole jegliche Eleganz abgeht und sie dadurch eher an die Quickshot erinnert. Kippt man die SBC 675 auf den Kopf, stellt sich jedoch ein Aha-Erlebnis ein. Als dritten Lautsprecher bekam sie einen Woofer spendiert, der auch prompt für ein voluminöses, fast schon etwas dickliches Klangbild sorgt. Da die höheren Frequenzen nicht allzu stark abfielen und sich mit dem 5-Band-Equalizer zudem jeder sein individuelles Klangbild zurechtbiegen kann, reihte sich die Multimedia-Box knapp vor der Sony ein, die Stereowirkung war jedoch genauso mangelhaft ausgeprägt.

AND THE WINNER IS...

Daß wir letztendlich nur drei Modellen eine Power-Empfehlung aussprechen, heißt noch lange nicht, daß vom Rest abgeraten werden müßte. Quadral SAM-45 und Sony SRS-PC 300D klingen zum Beispiel super, lassen den Käufer aber auch dementsprechend tief in die Tasche greifen – echte Schnäppchen sind sie also nicht. Dieses Prädikat verdienen sich Escoms PowerSpeaker 25W und Terratecs SpeakerMaster 40SM. Beide überzeugen für den verlangten Preis durch ihre Klangqualitäten, sind ordentlich ausgestattet und sehr gut verarbeitet. Wem es nicht gut genug sein kann und wer zudem einen Geldbeutel in Aktenkoffergröße vorweist, der kommt an den Bose-Modellen nicht vorbei.

EINSTEIGER

	Aerospace SV-740	Escom PowerSpeaker 25W	Highscreen AX-1000	Pearl SB 168M	Sony SRS-PC20
Anbieter	Vobis, Würselen Jöllenbeck, Weertzen	Escom, Heppenheim	Vobis, Würselen	Pearl Agency, Buggingen	Sony, München
Preis in DM	39,-	39,-	69,-	24,80	60,-
Batteriebetrieb	6 x Mignon	nein	nein	4 x Mignon	4 x Mignon
Netzspannung	9 Volt	intern	18 Volt	6 Volt	6 Volt
Bass-/Höhenregler	Nur Booster	Tonregler	ja/nein	nein/nein	nein/nein
Balanceregler	nein	nein	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja (pro Box einer)	ja
Kopfhöreranschluß	nein	nein	nein	nein	nein
Kabellängen in Meter:					
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	1,8/ 1,3/ 1,0	1,5/ 0,8/ 2,1	1,8/ 1,5/ 1,6	keins/ 1,3/ 1,3	keins/ 1,2/ 1,5
Abmessungen in mm (Breite x Höhe x Tiefe)	92 x 153 x 92	95 x 179 x 134	105 x 250 x 145	85 x 130 x 85	86 x 135 x 100
Klangeindruck:	6	4	4	5	4+
Preis-Leistung	5	2+	3	4-5	4

POWER PLAY KAUFTIP

MITTELKLASSE

	Aerospace SV-721	Altec Lansing ACS51	Commodore Loudspeaker 120	Escom Power Speaker 80W	Magnat MM35	Quadral SAM-40
Anbieter	Jöllenbeck, Weertzen	Batavia, Furtwangen	Escom, Heppenheim	Escom, Heppenheim	Magnat, Pulheim	Quadral, Hannover
Preis DM	100,-	120,-	99,-	89,-	100,-	100,-
Netzspannung	12 Volt	15 Volt	intern	intern	9 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	Nur Booster	nein/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	1,8/ 1,5/ 1,1	3,2/ 2,1/ 1,3	1,5/ 1,2/ 1,3	1,5/ 1,3/ 2,2	2,0/ 2,0/ 2,0	1,6/ 1,2/ 2,4
Abmessungen in mm	111 x 91 x 167	92 x 197 x 145	150 x 240 x 225	139 x 220 x 174	105 x 160 x 120	119 x 162 x 121
Klangeindruck:	4-	3-	3-4	3-4	3	3+
Preis-Leistung	5	4	4+	3+	2	2

AUFSTEIGER

	Altec Lansing ACS52	Magnat MM45	Multimedia SBC 630	Quadral SAM-45	Sony SRS-PC 50	Soundpower 3D Cyber Hyper	Terratec Speakerr SM40
Anbieter	Batavia,Furtwangen	Magnat,Pulheim	Jöllenbeck,Weertzen	Quadral,Hannover	Sony, München	Vobis, Würselen	Terratec, Nettetal
Preis DM	155,-	150,-	150,-	200,-	150,-	150,-	150,-
Netzspannung	15 Volt	14 Volt	14 Volt	intern	9 Volt	15 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	3,7/ 2,2/ 2,2	3,9/ 2,0/ 2,0	3,9/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,2/ 2,4	2,2/ 1,2/ 1,5	3,8/ 1,6/ 1,5	1,5/ 0,8/ 1,2
Abmessungen in mm	112 x 232 x 145	105 x 227 x 125	110 x 200 x 120	115 x 215 x 120	77 x 180 x 145	130 x 235 x 135	124 x 205 x 126
Klangeindruck:	2	2-	2+	1-2	3	2-3	1-2
Preis-Leistung	2	2	1-2	2	3	3	1-

POWER PLAY KAUFTIP

SUBWOOFER

	Altec Lansing ACS 500	Sony SRS-PC 300D	West Sea SM-320/ Aerospace Woofer	Yamaha YST-M5/ YST-MSW10
Anbieter	Batavia,Furtwangen	Sony, München	Pearl Agency,Buggingen	Yamaha,Rellingen
Preis DM	500,-	400,-	300,-	300,-
Netzspannung	intern	intern	intern	9 Volt
Bass-/Höhenregler	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	2,6/ 3,0/ 2,0	2,3/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,5/ 3,0	2,0/ 1,8/ 1,8
Abmessungen in mm	128 x 455 x 165 (Sat.)	100 x 93 x 83 (Sat.)	165 x 278 x 230 (Sat.)	82 x 210 x 120 (Sat.)
Klangeindruck:	2-3	1-	3-4	1-2
Preis-Leistung	4	2	5	2

MONITORSTÄNDER

	Multimedia SBC 675	QuickShot Soundstore	Sony CSS-B100
Anbieter	Jöllenbeck, Weertzen	Batavia, Furtwangen	Sony, München
Preis DM	200,-	70,-	200,-
Netzspannung	12 Volt	12 Volt	9 Volt
Bass-/Höhenregler	5-Band Equalizer	ja/ja	Bass Boost
Balanceregler	ja	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	ja
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	1,6/ 1,5/ -	2,7/ 1,7/ -	2,3/ 1,0/ -
Abmessungen in mm	310 x 100 x 300	423 x 63 x 280	370 x 95 x 400
Klangeindruck:	3	5-	3
Preis-Leistung	3	3	3-4

HIGH END

	Bose Media Mate	Bose Acoustimass Multim.
Anbieter	Bose, Friedrichsdorf	Bose, Friedrichsdorf
Preis DM	1030,-	2270,-
Netzspannung	12 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	-/-	ja/ja
Balanceregler	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	3,1/ 1,2/ 1,7	2,5/ 3,5/ 6,1
Abmessungen in mm	82 x 188 x 213	79 x 121 x 79 (Sat.)
Klangeindruck:	1	1-
Preis-Leistung	2	3-

POWER PLAY KAUFTIP

[tips & tricks]

070 **Warcraft 2** Alle 28 Missionen gelöst

082 **Shannara** Unterwegs in Legends Fantasywelt

[Hexerei]

090 **Hi-Octane, Earthworm Jim, Sim Town, The Hive**

092 **CivNet, Extreme Pinball Bleifuß, Warcraft II**

092 **Battle Beast, NHL Hockey '96 Rebel Assault 2**

[Erste Hilfe]

094 **Datenkiller** Kann ein Spiel Dateien „zerschießen"?

095 **Vernetzt** Welche PCs können ins Netzwerk?

096 **Schnellerer Prozessor?** Takterhöhung und Geschwindigkeit

096 **Virenwirren?** Virus beseitigt, aber Rechner stürzt ab

096 **Neu-PC mit Windows95?** Vorsicht vor tollen Softwareangeboten

Erste Hilfe Spezial:

098 **Hardwareprobleme erkennen und selbst beheben**

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München



	Modell 1	Modell 2	Modell 3	Modell 4	Modell 5	Modell 6	Modell 7
Preis DM	155,-	150,-	150,-	200,-	150,-	150,-	150,-
Netzspannung	15 Volt	14 Volt	14 Volt	intern	9 Volt	15 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	3,7/ 2,2/ 2,2	3,9/ 2,0/ 2,0	3,9/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,2/ 2,4	2,2/ 1,2/ 1,5	3,8/ 1,6/ 1,5	1,5/ 0,8/ 1,2
Abmessungen in mm	112 x 232 x 145	105 x 227 x 125	110 x 200 x 120	115 x 215 x 120	77 x 180 x 145	130 x 235 x 135	124 x 205 x 126
Klangeindruck:	2	2-	2+	1-2	3	2-3	1-2
Preis-Leistung	2	2	1-2	2	3	3	1-

SUBWOOFER

	Altec Lansing ACS 500	Sony SRS-PC 300D	West Sea SM-320/ Aerospace Woofer	Yamaha YST-M5/ YST-MSW10
Anbieter	Batavia,Furtwangen	Sony, München	Pearl Agency,Buggingen	Yamaha,Rellingen
Preis DM	500,-	400,-	300,-	300,-
Netzspannung	intern	intern	intern	9 Volt
Bass-/Höhenregler	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	2,6/ 3,0/ 2,0	2,3/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,5/ 3,0	2,0/ 1,8/ 1,8
Abmessungen in mm	128 x 455 x 165 (Sat.)	100 x 93 x 83 (Sat.)	165 x 278 x 230 (Sat.)	82 x 210 x 120 (Sat.)
Klangeindruck:	2-3	1-	3-4	1-2
Preis-Leistung	4	2	5	2

MONITORSTÄNDER

	Multimedia SBC 675	QuickShot Soundstore	Sony CSS-B100
Anbieter	Jöllenbeck, Weertzen	Batavia, Furtwangen	Sony, München
Preis DM	200,-	70,-	200,-
Netzspannung	12 Volt	12 Volt	9 Volt
Bass-/Höhenregler	5-Band Equalizer	ja/ja	Bass Boost
Balanceregler	ja	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	ja
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	1,6/ 1,5/ -	2,7/ 1,7/ -	2,3/ 1,0/ -
Abmessungen in mm	310 x 100 x 300	423 x 63 x 280	370 x 95 x 400
Klangeindruck:	3	5-	3
Preis-Leistung	3	3	3-4

HIGH END

	Bose Media Mate	Bose Acoustimass Multim.
Anbieter	Bose, Friedrichsdorf	Bose, Friedrichsdorf
Preis DM	1030,-	2270,-
Netzspannung	12 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	-/-	ja/ja
Balanceregler	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	nein
Strom/Soundkarte/ Boxenverbindung	3,1/ 1,2/ 1,7	2,5/ 3,5/ 6,1
Abmessungen in mm	82 x 188 x 213	79 x 121 x 79 (Sat.)
Klangeindruck:	1	1-
Preis-Leistung	2	3-

SUPPORT 4/96

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[tips & tricks]

070 **Warcraft 2** Alle 28 Missionen gelöst

082 **Shannara** Unterwegs in Legends Fantasywelt

[Hexerei]

090 **Hi-Octane, Earthworm Jim, Sim Town, The Hive**

092 **CivNet, Extreme Pinball Bleifuß, Warcraft II**

092 **Battle Beast, NHL Hockey '96 Rebel Assault 2**

[Erste Hilfe]

094 **Datenkiller** Kann ein Spiel Dateien „zerschießen"?

095 **Vernetzt** Welche PCs können ins Netzwerk?

096 **Schnellerer Prozessor?** Takterhöhung und Geschwindigkeit

096 **Virenwirren?** Virus beseitigt, aber Rechner stürzt ab

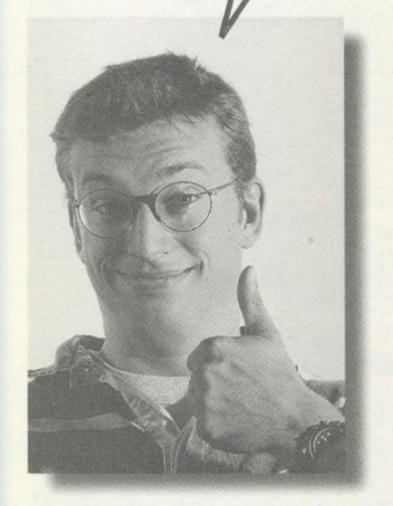
096 **Neu-PC mit Windows95?** Vorsicht vor tollen Softwareangeboten

Erste Hilfe Spezial:

098 **Hardwareprobleme erkennen und selbst beheben**

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

H!LFE



Einen besonderen Leckerbissen haben wir diesmal für Warcraft-2-Fans zu bieten: Alle 28 Missionen auf einen Schlag! Wer mehr auf knackig schwere Adventures steht, kommt mit der Komplettlösung zu Shannara sicherlich auch auf seine Kosten.

Warcraft 2

Ralf Helfritsch und Tilo Marckwardt aus Jena lösten alle 28 Karten des Fantasygemetzels. Und neben den Tips zu jeder einzelner Mission gibt es auch noch allgemeine Tricks, die für beide Seiten gleichermaßen gelten.

Allgemeine Tips für Warcraft 2:

1.) Das Lager erst komplett aufbauen, bevor Ihr anfangt, eine Armee aufzustellen.

2.) Man sollte immer mindestens acht bis zehn Bauern besitzen, von denen eine Hälfte Gold holt und die andere Holz fällt.

3.) Es ist stets besser, erst aufzurüsten, bevor man weitere Einheiten rekrutiert.

4.) Manche Einheiten wiederum solltet Ihr nicht produzieren. Dazu gehören zum Beispiel U-Boote/Schildkröten, die zu schnell zerstört werden, außerdem Greifen/Drachen, bei denen das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht stimmt.

5.) Bevor Ihr einen Angriff startet, solltet Ihr erst die gesamte Karte erforschen (am besten mit Zeppelinen).

6.) Um eine große Armee am leichtesten zu steuern, teilt Ihr sie günstigerweise in Sechser- bzw. in Achter-Einheiten ein, bei denen die erste Reihe aus Soldaten/Grunzern und die zweite aus Bogenschützen/Axtwerfern besteht.

7.) Bei Angriffen am besten immer die Waffengattungen kombinieren, das heißt, es sollte sowohl eine Flotte als auch ein Landheer eingesetzt werden, wobei sich beide gegenseitig unterstützen. (Eine kampfstarke Luftwaffe kann man getrost vergessen, da wie schon beschrieben, die Drachen nicht viel taugen, sondern die Luftwaffe nur zur Aufklärung dienlich ist.)

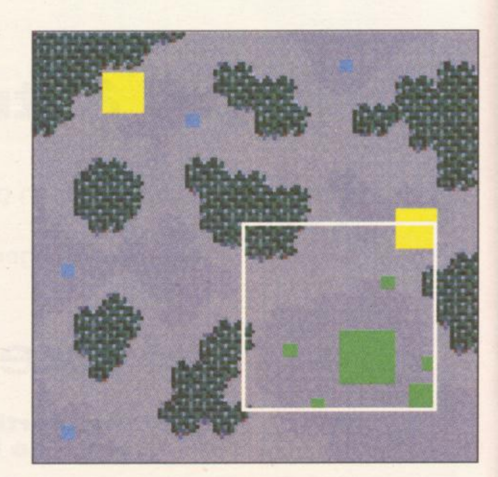
8.) Das Wichtigste bei einen Angriff ist vor allem, die Ruhe zu bewahren!!

9.) Ein kleiner Gag am Rande: Wenn Ihr die Schafe ungefähr zehnmal anklickt, explodieren sie.

Die 14 Missionen der Kampagne auf Seiten der Orks:

1. Mission (Zul' Dare)

Die 1. Mission ist zum Einspielen. Unser Auftrag ist es, eine Kaserne und vier Bauernhöfe zu bauen. Dazu haben wir zu Beginn der Mission einen Bauern und drei Grunzer, die jedoch im Prinzip nicht gebraucht werden. Der erste Schritt sollte sein, weitere vier Bauern auszubilden und arbeitsmäßig einzuteilen (zwei fürs Holzhacken und drei fürs Goldholen). Eine Goldmine dafür befindet sich direkt nördlich des Startpunktes und eine weitere nordwestlich der Karte. Man braucht eigentlich nur die verlangten Gebäude zu bauen und die Mission ist geschafft. Wer die Karte erforschen will, wird nur von zwei einfachen Soldaten und zwei Bogenschützen gestört.



2. Mission (Überfall bei Hillsbrad)

Der Trollanführer Zuljin wurde von der Allianz gefangengenommen. Nun gilt es, ihn zu befreien und zum Leuchtkreis zu bringen. Wir starten mit einem Bauern und neun Grunzern. Nachdem wir ungefähr weitere vier bis fünf Bauern ausgebildet haben, die sich sofort an den Rohstoffabbau machen, wenden wir uns dem Kasernenbau zu, um zehn Axtwerfer und weitere fünf Grunzer

anzuheuern. Mit dieser Streitmacht ist es nun ein leichtes, nach Norden zu marschieren und den Trollanführer und sein Gefolge zu befreien. Dabei stellen sich uns nur einige Bogenschützen und Soldaten in den Weg. Der Leuchtkreis befindet sich westlich, ungefähr auf der gleichen Höhe wie die Goldmine. Er ist jedoch durch einen großen Wald abgetrennt, den man allerdings nur entlangzulaufen braucht. So kommt Ihr in eine Trollsiedlung, in der sich auch der gesuchte Kreis befindet.



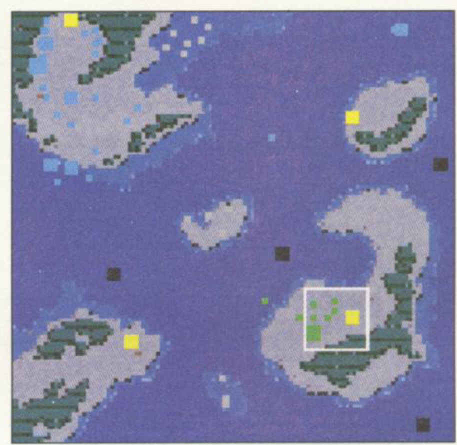
3. Mission (Southshore)

Dies ist die erste Mission auf Seite der Orks, in der eine Flotte eingesetzt wird. Um uns daran zu gewöhnen, ist es unser Auftrag, einen Hafen und vier Öltürme zu bauen. Wie in den ersten beiden Leveln, erweitern wir wieder zuerst unser Lager. Sind die verschiedenen Einrichtungen angelegt, die es ermöglichen, einen Hafen zu bauen, produzieren wir damit drei bis vier weitere Zerstörer. Mit diesen "reinigen" wir die Gewässer von den Menschen. Sobald wir eine der fünf Ölquellen entdeckt haben, schicken wir einen unseren Tanker hin und bauen einen Ölturm darauf. So sollte es eigentlich einfach sein, diese Mission zu beenden.



4. Mission (Angriff auf Hillsbrad)

Diesmal ist es unser Auftrag, die Ortschaft Hillsbrad zu zerstören. Holz, Gold und Öl stehen ausreichend zur Verfügung. Wir bauen unser Lager soweit wie möglich aus und produzieren um die fünf bis sechs Zerstörer, mit denen wir die Gewässer sicher machen und schon mal die Ortschaft angreifen, die sich auf der Insel nordwestlich befindet. Nun bemannt man drei bis vier Fähren, schickt diese mit Geleitschutz (drei Zerstörer reichen) zur Insel und erledigt den Rest. Die einzige Schwierigkeit der Karte ist im Prinzip nur, daß die Menschen gelegentlich versuchen, an unserer Küste zu landen. Das Beste ist, man versenkt die Fähren noch während der Überfahrt mit einigen Zerstörern oder baut entlang der Westküste zwei bis drei Wachtürme.



5. Mission (Tol Barad)

Unser Auftrag: Wiedereinnahme der Ortschaft Deen Modr und Zerstörung der Menschenstadt Tol Barad. Dazu haben wir erstmals Zeppeline, die wir sofort einsetzen, um die Karte zu erforschen. Dann sammeln wir unsere Truppen und zerstören die Siedlung Deen Modr, die südlich des Startpunktes liegt. Dort schlagen wir auch unser Lager auf, denn Gold und Holz sind genug vorhanden. Öl findet man westlich und südöstlich der Insel. Es empfiehlt sich, an der Küste entlang in bestimmten Abständen Türme zu bauen und zum Kanonenturm aufzurüsten, denn der Feind versucht immer wieder, an unserer Küste zu landen. Auch hier zuerst fünf bis sechs Zerstörer produzieren und die Gewässer sichern. Danach können sich die Zerstörer ein wenig der Feindbasis zuwenden, die sich südlich auf einer Insel befindet. So um die fünf beladene Fähren (je drei Grunzer und drei Axtwerfer) dürften reichen, um die Reste der Stadt zu überrennen.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal. Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß“. Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!

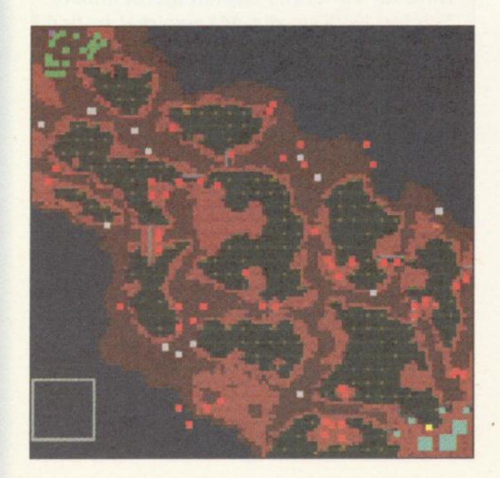


6. Mission (Die Brachländer)

Dies ist die erste Mission, bei der wir nicht bauen können, das heißt, wir haben nur sehr begrenzt Einheiten (drei Schleudern, acht Axtwerfer und 11 Grunzer) zur Verfügung. Sie müssen ausreichen, um den Oger-Magier Cho'gall sicher durch das Feindesland zum Leuchtkreis zu bringen, der sich südöstlich in einem kleinen Oger-Dorf befindet. Wir starten ganz im Nordwesten. Als erstes benutzen wir den Spruch "Auge von Kilrogg" und erforschen somit eingehend die Karte. Als sicherster hat sich der Weg entlang der Südküste erwiesen.

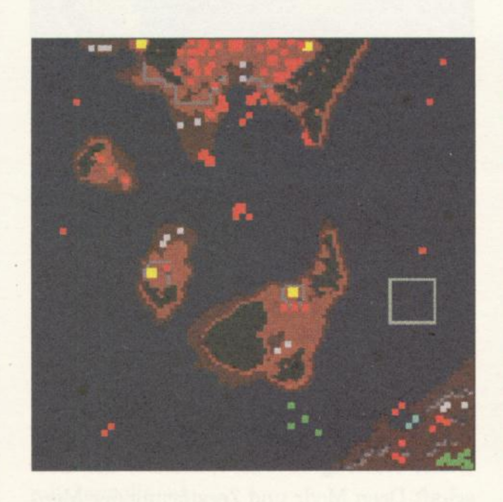
Wenn man seine Truppen zusammenhält, kann eigentlich gar nichts großartiges passieren. Die Schleudern sollte man im Hintergrund halten, da sie im Kampfgetümmel auch mal einen der eigenen Leute erwischen. Steht der Feind jedoch hinter einer der Mauern, also wie auf dem Servierteller, eignen sich die drei Schleudern geradezu ideal, da sie eine wesentlich größere Reichweite haben, als die meisten der anderen Einheiten.

Vorsicht vor den zwei feindlichen Kreuzern! Sie sollten so schnell wie möglich zerstört werden, damit der Weg zum Dorf auch sicher ist und Cho'gall nicht noch etwas passiert.



7. Mission (Der Fall von Stromgarde)

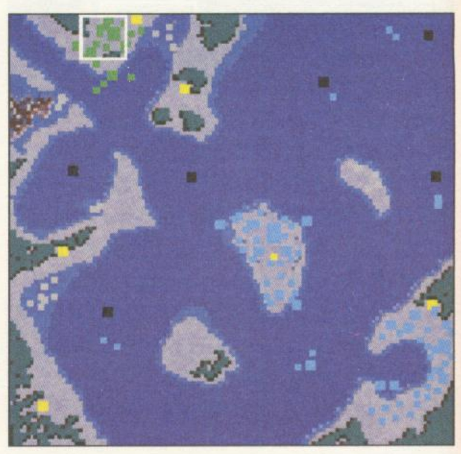
Wir starten ganz im Südosten auf einer öden Insel mit nichts weiter als vier Bauern, drei Grunzern, drei Axtwerfern und zwei Ogern. Mit ihnen säubern wir als erstes die kleine Insel von den armseligen Menschen. Als zweites zerstören wir mit unseren vier vorhandenen Zerstörern die gegnerischen Schiffe in der Bucht im Westen der Insel und befreien damit unsere zwei Fähren. Diese werden dann mit den überlebenden Truppen beladen und zur Nachbarinsel in nordwestlicher Richtung geschickt. Da die Insel genügend Holz und Gold bietet, errichten wir hier unser Lager. Nach der Errichtung des Rathauses müssen unsere Arbeiter leider erst ein paar Höfe bauen, da uns sonst die Nahrung ausgeht. Nach der Ausbildung weiterer vier Bauern können wir unser Lager ausbauen. Öl finden wir übrigens östlich und südwestlich der Insel. Wie in den vorherigen Missionen den Schwerpunkt bei der Rüstung



zuerst auf die Flotte legen, damit wir die feindlichen Schiffe zerstören können. Wem das Gold ausgeht, der muß zur Nachbarinsel im Westen mit ein paar der Bauern übersetzen und dort ein weiteres Rathaus bauen, so daß die dortige Mine ausgebeutet werden kann. Die Stadt Stromgarde, die wir zerstören müssen, befindet sich ganz im Norden. Nachdem wir die Bucht dort mit unseren Schiffen unter Beschuß genommen haben, landen wir mit fünf bis sechs mit allen Truppengattungen vollgeladenen Fähren an der Westseite der Insel und erfüllen unseren Auftrag. Dabei sollten zuerst die gegnerischen Ballistas zerstört werden, da sie mit ihrer hohen Reichweite am gefährlichsten sind, und danach die restlichen Einheiten. Erst zum Schluß wenden wir uns den Gebäuden zu, gewinnen damit die Mission und warten auf das vor uns Liegende.

8. Mission (Der Runenstein bei Caer Darrow)

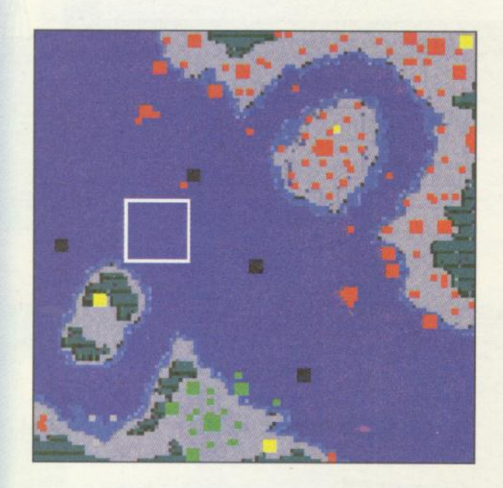
Das Schloß der Menschen muß zerstört und ein Runenstein entwendet werden. Dazu dürfen wir erstmals den Kampfpott verwenden. Das Lager wird aufgebaut und die Mine im Norden und die im Osten auf der Nachbarinsel ausgebeutet. Die Küste wird mit Kanonentürmen befestigt, damit wir sicher vor gegnerischen Landungstruppen sind. Eine Ölquelle finden wir in der Bucht südlich unseres Lagers. Die Flotte, die nun aufgebaut wird, besteht jeweils zur Hälfte aus Zerstörern und Kampfpotts. Des weiteren ergänzen wir unsere Flotte durch zwei bis drei Zeppeline, damit wir gegnerische U-Boote rechtzeitig erkennen und bekämpfen können, da diese sonst zu einer ernsten Gefahr werden. Ansonsten gehen wir wie üblich vor, indem wir die Stadt vom Meer aus beschießen und danach mit unseren Fähren an der Küste landen. Das Schloß wird wie verlangt zerstört und der Runenstein erobert.



9. Mission (Die Vernichtung von Tyrs Hand)

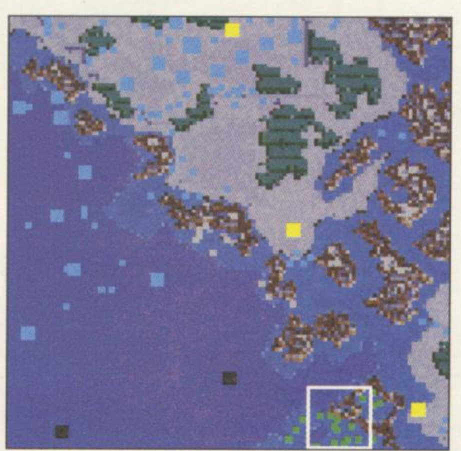
Eine Festung und einen Hafen gilt es in der Tyrs Bay zu errichten. Der Haken ist nur, daß eben diese Bucht fest in Menschenhand ist. Also bauen wir zunächst die Basis aus und vernichten die wenigen Feinde westlich und östlich auf unserer Insel. Nachdem die Mine erschöpft ist, setzen wir wieder mit ein paar Bauern zur Nachbarinsel im Nordwesten über und erbauen dort ein weiteres Rathaus. Einen Ölturm errichten wir auf der Quelle im Norden der Insel. Diesmal legen wir die Schwerpunkte mehr denn je auf die Flotte, wobei wir diesmal ausschließlich den Kampfpötten den Vorzug geben. Mit ihnen vernichten wir zuerst die gegnerische Flotte und danach sämtliche Befestigungstürme entlang der Küste sowie die Hafenanlagen. Mit vier Fähren landen wir schließlich an der

Südküste der Insel, die sich genau in der Bucht befindet, und zerstören alle gegnerischen Gebäude. Wir setzen mit zwei Bauern über und errichten einen Hafen und ein Rathaus, das wir bis zur Festung ausbauen. (Vorsicht: Achtet darauf, daß Ihr noch genug Ressourcen behaltet und nicht schon alle verbraucht habt!) Die Menschensiedlung auf dem Festland können wir übrigens vernachlässigen, da sie nicht zerstört werden muß, um diese Mission zu schaffen.



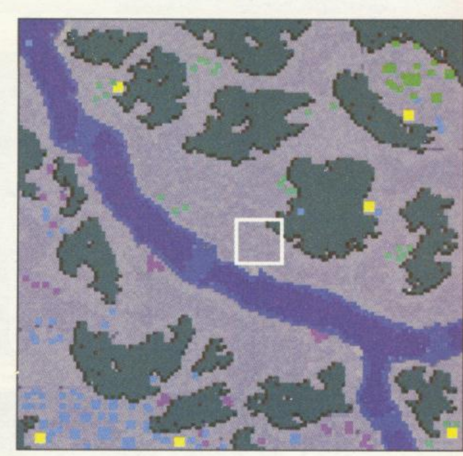
10. Mission (Die Zerstörung von Stratholme)

In dieser Mission spielt die Flotte nur eine sekundäre Rolle. Wir müssen alle Ölbohrtürme und Raffinerien zerstören sowie die Stadt Stratholme dem Erdboden gleich machen. Zuerst sprengen wir mit unseren vier Randalier-Kobolden die Felsen weg, so daß wir zur Insel gelangen können. Dort vernichten wir die Wachen und errichten ein Rathaus sowie ein paar Bauernhöfe, damit die Mine ausgebeutet werden kann. Währenddessen marschieren wir mit unseren übriggebliebenen Soldaten nach Norden über das Eis, bis wir zu einer weiteren Insel mit einer Mine gelangen. Aber Vorsicht, auf der selben Insel befindet sich die gegnerische Stadt, so daß wir uns langsam vortasten und jeglichen Kontakt vermeiden müssen. Wir errichten nahe der Mine ein weiteres Rathaus sowie eine Kaserne. Dann roden wir den Wald mit unseren Bauern, lassen jedoch die Waldränder stehen, so daß diese einen natürlichen unüberwindlichen Schutzwall bilden. Wir fällen solange weiter, bis eine tiefe Einbuchtung im Wald entstanden ist. Auf diese Weise nähern wir uns der Basis im Norden. Nun produzieren wir zwei bis drei Schleudern sowie acht Axtwerfer. Die Schleudern postieren wir soweit wie möglich nördlich in der Einbuchtung, so daß die Feindbasis in ihre Reichweite gelangt. Mit den Axtwerfern wehren wir den nun folgenden Ansturm ab. Jetzt geht es daran, unser Lager weiter auszubauen. Die nötigen Höfe bauen wir am besten auf der Insel, auf der wir gestartet sind. So sind sie weg vom Feind und somit sicher. Alles andere errichten wir nahe unserer vorgeschobenen Hauptbasis. Öl fördern wir von der Quelle im Westen des Startpunktes. Als nächstes werden vier bis fünf Kampfpötte gebaut, mit denen wir die Öltürme und Raffinerien zerstören, sowie alle anderen Küstenanlagen. Als letztes wird ein Heer aufgestellt, das möglichst alle bis dahin verfügbaren Truppentypen und ungefähr 30 Einheiten umfassen sollte. Mit diesem Heer fallen wir von Osten her in die Stadt ein und zerstören zuerst wieder die Ballistas sowie die Magier und danach erst die restlichen Einheiten und Gebäude. Ein Tip noch für die Ballistas: zaubert mit Euren Oger-Magiern vor der Ballista ein oder zwei Runenfallen und lockt dann die Einheit mit einer von Euch an. Sobald das schwere Geschütz über die Runen fährt, explodiert es, ohne auch nur einen Schuß abgegeben zu haben.



11. Mission (Die Untoten von Quel'Thalas)

Unser Auftrag ist es, die Festung der Elfen zu zerstören. Dabei stellen sich uns erstmals drei Gegner in den Weg. Unser erster Schritt sollte sein, zwei Schleudern und acht Axtwerfer zu bauen, mit denen wir unsere Basis gegen die gelegentlichen Übergriffe des Gegners verteidigen. Wir beuten die Mine im Lager und im Süden aus. Als nächstes beseitigen wir alle Gegner in der Nordhälfte der Karte und können somit auch die Mine im Westen ausbeuten. Jetzt, wo die finanzielle Seite gesichert ist, rüsten wir solange, bis wir 40 Axtwerfer, 10 Schleudern sowie ungefähr 10-15 Magier (Oger-Magier und Todesritter) besitzen. Dieses Heer teilen wir in zwei gleichgroße Gruppen auf und postieren diese

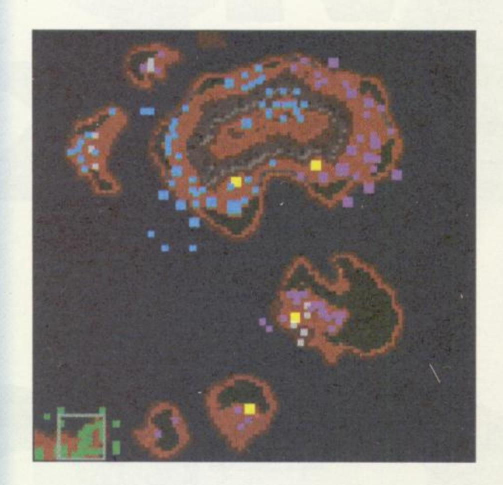


am östlichen und westlichen Übergang zur Südhälfte. Eine Flotte brauchen wir ausnahmsweise nicht. Wir rücken mit der "Ostgruppe" vor und erobern die Mine. Weiter geht es von der Mine aus nach Westen. Zuerst vernichten wir das Lager der Blauen. Ist das erledigt, überqueren wir mit der "Westgruppe" die Brücke und zerstören das lila Lager. (paßt aber auf die Magier auf, da sie öfter den Spruch "Feuerball" benutzen und somit Eure Truppen stark dezimieren können.) Danach brauchen wir nur noch die letzten vereinzelten Splittergruppen aufzuspüren und zu beseitigen, und die Mission ist geschafft.

12. Mission (Das Grabmal des Sargeras)

Der Stormreaver und der Twilights Hammer Clan haben uns verraten. Da das nicht zur Gewohnheit werden darf, müssen wir ein Exempel statuieren, sprich, uns rächen und die beiden Clans vernichten. Wir starten ganz im Südwesten auf einer kleinen Insel. Da diese Insel uns nichts bietet, also keine Rohstoffe besitzt, verladen wir unsere Kampfeinheiten auf die beiden Fähren und fahren die Inselkette in Richtung Osten entlang, bis wir zwei Inseln weiter auf Gold stoßen. Also erobern wir diese Insel und errichten unsere Basis darauf. Während wir die Mine ausbeuten und den Wald fällen, bauen wir unsere Basis aus. Die gegnerischen Kriegsschiffe, die uns ständig belästigen, bekämpft man am besten mit drei bis vier Schleudern, die aus sicherer Entfernung die Schiffe versenken können. Öl fördern wir ganz im Osten zutage. Wenn die Mine erschöpft ist, beladen wir zwei bis drei Fähren mit Axtwerfern und vernichten damit die gegnerische Orkbasis auf der Nachbarinsel im Nordosten. Diese besitzt ebenfalls eine Mine, die wir nun ausbeuten, indem wir ein Rathaus auf die Insel bauen.



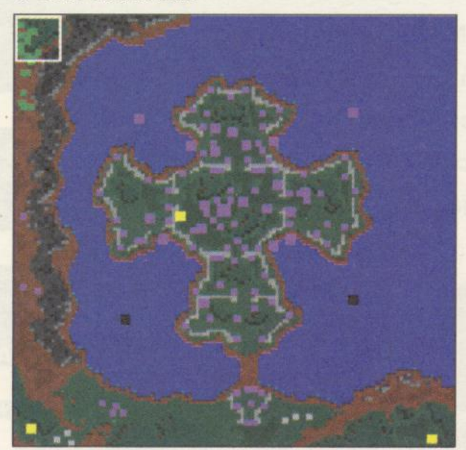


Durch dieses Gold finanzieren wir unsere Angriffsarmee, die übrigens zu 50 Prozent aus Axtwerfern bestehen sollte, da dies die einzige Einheit ist, die die fliegenden Dämonen bekämpfen kann.

Auch sollte unsere Armee sechs bis acht Schleudern mit sich führen sowie zehn Magier (bevorzugt Todesritter) und fünf Randalier-Kobolde. Die Randalier-Kobolde werden benötigt, um den Felsring zu sprengen. Des weiteren bauen wir wieder eine Flotte von ungefähr zwölf Kampfpötten plus der obligatorischen Zeppeline. Mit der Flotte vernichten wir zuerst wieder die gegnerischen Schiffe sowie alle Küstenbauten. Danach landen wir mit unserer Hauptstreitmacht an der Westküste der Hauptinsel im Norden und sprengen den Felsring auf. Wir vernichten die Oger-Magier und die Dämonen. Danach postieren wir unsere Schleudern innerhalb des Rings und können somit sicher die restlichen Einheiten außerhalb unter Beschuß nehmen. Wer danach noch lebt, wird von unseren verbleibenden Einheiten beseitigt. Nun müssen wir nur noch die Höfe auf der westlichen Insel zerstören.

13. Mission (Die Belagerung von Dalaran)

Das Heiligtum Dalaran muß zerstört und die Verteidiger der Allianz besiegt werden. Als erstes sammeln wir unsere Kampfeinheiten und schlagen uns bis ganz zum Süden durch. Dort befindet sich eine Mine, so daß wir unser Lager hier aufschlagen. Wir bauen zuerst ein paar Höfe und eine Kaserne und danach ein paar Axtwerfer, die die Gegend sichern. Kleinere Übergriffe seitens der Menschen sind relativ selten. Wir bauen unser Lager weiter aus und heuern weitere zehn Axtwerfer an. Mit dieser kleinen Armee marschieren wir ostwärts und beseitigen die Wachen, die am Eingang zur Festung stehen. Wir marschieren weiter, bis wir zu einer weiteren Mine gelangen, die wir auch ausbeuten, indem wir wieder ein Rathaus daneben bauen. Öl finden wir übrigens nordöstlich unseres Lagers. Die Ölquelle sollte jedoch von zwei bis drei Zerstörern beschützt werden, damit sie vor den Luftangriffen der Allianz sicher ist. Nun geht es wieder daran, die Armee auf Angriffsstärke zu bringen. Sie sollte diesmal aus 30 Axtwerfern, 20 Magiern und 10 Schleudern bestehen, sowie aus fünf Kampfpötten und fünf Zerstörern. Die Flugdrachen hingegen sollte man nicht züchten, da das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht stimmt. Wir vernichten mit unserer Flotte die Befestigungstürme und vor allem die Magier, sofern sie sich in Schußweite befinden. Danach nähern wir uns langsam mit unserer Hauptstreitmacht von Süden her der Zitadelle. An der Spitze sollten dabei ein paar Axtwerfer stehen, damit die Angriffe abgewehrt werden können. Danach kommen die Schleudern und zum Schluß die Magier. Wir arbeiten uns langsam vor und bewahren vor allen Dingen Ordnung in unseren Schlachtreihen. Wenn wir die Zitadelle zerstört haben und die Mission ist noch nicht beendet, haben wir vermutlich irgendwo ein U-Boot übersehen.



14. Mission (Der Fall von Lordaeron)

"Im Namen der Horde: Vernichte alles und jeden!" – Deutlicher kann man den Auftrag eigentlich gar nicht ausdrücken. Für diese Aufgabe stehen uns am Anfang zwei kleinere Gruppen zur Verfügung, wovon eine schon im Südosten in einem kleinen Orklager steht. Dieses erweitern wir sofort um eine Kaserne und ein paar Bauernhöfe. Sobald die Kaserne fertig ist, bilden wir fünf bis sieben Grunzer aus, und sobald es möglich ist, acht Axtwerfer. Diese Soldaten werden dazu eingesetzt, den Norden der Insel vor den relativ häufigen Landungsversuchen des Gegners zu



beschützen. Nun kann man das Lager weiter ausbauen und das kostbare Öl östlich des Lagers zutage fördern. Mit der zweiten Gruppe weiter im Osten errichten wir ein weiteres Rathaus und eine Kaserne. Wir beuten dort ebenfalls die Mine aus und heuern nach und nach eine Angriffsarmee an, die ungefähr 20 Axtwerfer und fünf Schleudern umfassen sollte. Mit dieser Armee marschieren wir nach Westen und beseitigen den gegnerischen Sammelplatz. Dadurch haben wir uns Zugang zu dem dortigen Wald (Holz!) sowie ein Aufmarschgebiet geschaffen. Unsere Truppen werden weiter verstärkt und auf Fähren verladen. Mit fünf Kampfpötten, unterstützt durch drei Zerstörer (Luftabwehr!), säubern wir die Meere und nehmen die gegnerische Insel, die sich nördlich befindet, unter Beschuß. Wir landen mit ungefähr sechs bis acht Fähren an der Südküste der Insel und zerstören die dort liegende Stadt, wobei wir die Schleudern zuerst angreifen lassen. Ist das geschehen, haben wir gesiegt und Azaroth ist unser.

Beschreibungen zu der Kampagne auf Seiten der Menschen:

1.Mission (Hillsbrad)

Die erste Mission ist wieder nur so zum Einspielen. Unser Auftrag besteht darin, eine Kaserne und vier Höfe zu errichten. Dieser Level ähnelt sehr der ersten Mission der Orks. Zuerst sollten wir vier Arbeiter ausbilden, von denen zwei die Mine im Norden ausbeuten. Die anderen werden zum Holzhacken geschickt. Beim Auskundschaften der Gegend sollte darauf geachtet werden, daß im Gelände einige Orks herumschleichen. Falls die Mine erschöpft ist, befindet sich eine weitere im Südosten der Karte. Aber Vorsicht, dort lauern drei Orks, die die Mine bewachen!

Terry Pratchett's

DISCWORLD™

„... 'Genial' ... Discworld verdient ein derartiges Prädikat ..."
PC Games, 87 %

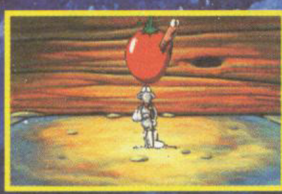
„... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln in der PC-Geschichte ..."
TV Today

„... ein echter Adventure-Knaller ..."
Play Time, 89%

„... überzeugt durch Gameplay und Humor ..."
PC Spiel

KOMPLETT IN DEUTSCH
Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray











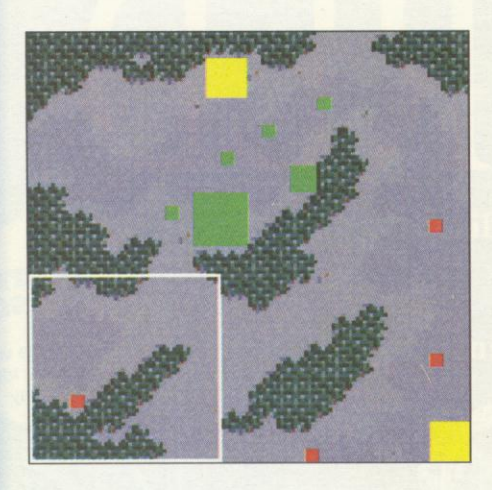








Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.



2.Mission (Hinterhalt bei Tarren Mill)

Hier wird der Schwierigkeitsgrad leicht gehoben. Es ist unsere Aufgabe, einen Elfenbogenschützen aus den Fängen der Orks zu befreien. Dazu sollten wir unsere ganze Armee in einer Gruppe sammeln und langsam in Richtung Nordwest vorrücken. Dabei ist Vorsicht geboten, denn die Orks sind auch hier sehr aktiv und in relativ großer Anzahl vertreten. Wenn wir auf der Lichtung angelangt sind, marschieren wir langsam weiter in Richtung Westen. Sobald es nicht mehr weiter geht, schlagen wir den nördlichen Weg ein. Schon bald erreichen wir das Orklager bzw. dessen Mauern. Wir sammeln erneut unsere Truppen und wehren die angreifenden Orkhorden ab. Jetzt folgen wir der Lagermauer in Richtung Norden und zerstören einen Teil der Mauer, um in das Lager eindringen zu können. Hier sollte man schnell handeln. Die Elfen befreien wir und nehmen sie mit. Wir ziehen uns so zurück, wie wir gekommen sind. Haben wir es geschafft, die Elfen ins Lager zu bringen, ist die Mission erledigt. Auch dieser Auftrag ist im Großen und Ganzen dem zweiten Ork-Level recht ähnlich, spielt allerdings auf einer völlig anderen Karte.



3. Mission (Southshore)

Diese Mission ähnelt der ersten. Jedoch sollen wir nun vier Ölbohrtürme und einen Hafen errichten. Das dazu nötige Gold erhalten wir aus einer Mine, die sich im Nordosten unseres Lagers befindet. Als erstes werden wir einige Höfe bauen. Danach empfiehlt es sich, fünf weitere Arbeiter auszubilden. Davon werden zwei Arbeiter zum Holzhacken eingeteilt und zwei, um Gold abzubauen. Der fünfte dient zum Errichten der Gebäude. Nachdem wir das getan haben, sollten wir mit den vorhandenen Schiffen (im Norden) das Gebiet erkunden. Ein Ölvorkommen finden wir östlich des Lagers. Ein weiteres ist im Süden, das jedoch von einem Orkschiff bewacht wird. Dieses zerstören wir und errichten am Wasser einen Hafen. Nun ist es ratsam, noch ein paar Höfe zu bauen. Wir produzieren weitere drei bis vier Öltanker sowie ein paar Schiffe zum Schutz der Tanker. Jetzt dürfte der Missionserfüllung eigentlich nichts mehr im Weg stehen.



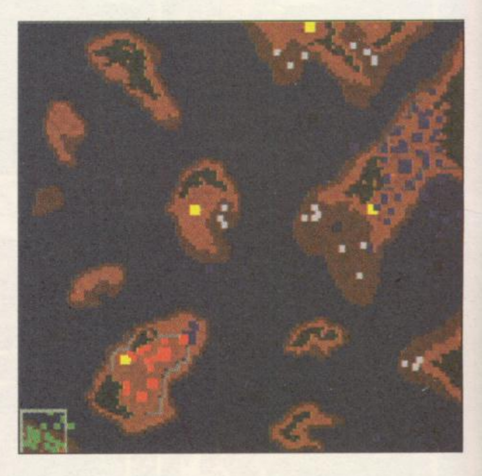
4. Mission (Attacke auf Zul'Dare)

Unsere Aufgabe besteht diesmal darin, die Orkbasis zu zerstören. Wir bilden vier Arbeiter aus, die in der im Südwesten gelegen Mine eingesetzt werden. Als nächstes bauen wir eine Kaserne und einen Hafen. Hierfür eignet sich das südöstliche Ufer am besten. Nebenbei ist es ratsam, das Lager weiter auszubauen. Danach bietet es sich an, noch nach Öl zu suchen und im Anschluß sechs Zerstörer und vier Fähren zu bauen. Die Orkbasis ist im Südosten. Um sie zu vernichten, benötigen wir die vier Fähren, mit je drei Bogenschützen und drei Soldaten beladen. Mit dieser Streitmacht müßte man imstande sein, die Orkbasis dem Boden gleich zu machen. Man sollte jedoch darauf achten, daß die Kaserne zuerst zerstört wird und danach erst die anderen Gebäude.



5. Mission (Tol Barad)

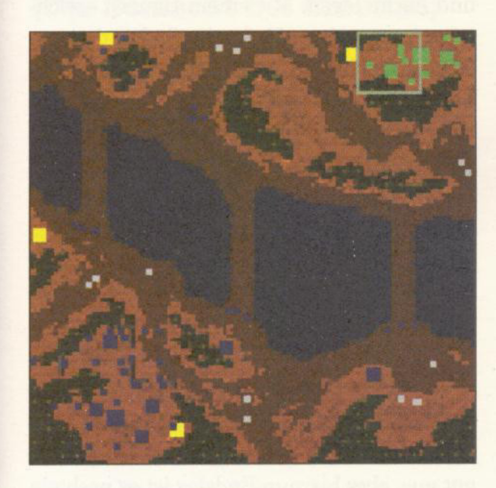
Wieder einmal ist es unsere Aufgabe, ein Orklager zu zerstören. Vorher müssen wir die Stadt Tol Barad jedoch wieder einnehmen. Dazu beladen wir die Fähren und fahren mit ihnen nach Nordosten. Dort angekommen, werden die Fähren schnell entladen und das Lager zurückerobert. Damit wäre der erste Teil der Aufgabe erfüllt. Nun muß ein Hafen errichtet werden und später (bei genügend Rohstoffen) eine Gießerei und eine Raffinerie. Davor sollte man jedoch erst eine Kaserne bauen. Da das Holz sehr schnell verbraucht ist, bietet es sich an, mit einer Fähre, die mit drei bis vier Bauern bestückt sein sollte, nach Norden zu fahren und auf der dort befindlichen Insel ein Rathaus zu errichten, um an Holz zu kommen. Jetzt bauen wir etwa acht bis neun Zerstörer und fahren mit ihnen nach Nordosten und versenken die Schiffe der Orks. Mit sechs beladenen Fähren setzen wir nach Nordosten über und zerstören das feindliche Lager.



6. Mission (Dun Algaz)

Nach der Beschreibung der Lage wird uns die Aufgabe gestellt, die Stadt Algaz zu zerstören. Nachdem wir uns mit genug Rohstoffen versorgt haben, wird eine Schmiede

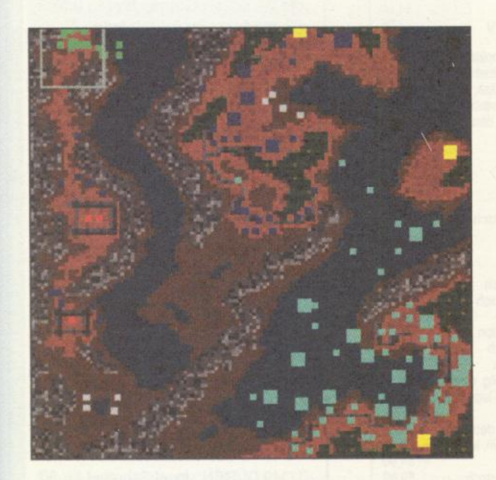
gebaut und die Waffen werden verbessert. Man sollte möglichst viele Soldaten kreieren, um den starken Angriffen aus Westen und den eher schwachen Angriffen aus Osten Einhalt gebieten zu können. Ist das Lager gesichert, sollte auf keinen Fall ein Hafen gebaut werden, da dies nämlich Geldverschwendung ist, denn dort sind keinerlei Ölvorkommen vorhanden. Zwischen den drei Seen führen schmale Pfade hindurch, die jedoch gut bewacht sind. Wir marschieren deshalb mit einer starken Armee nach Westen bis zum Kartenrand und folgen dann dem Pfad nach Süden. In der Armee sollten sich unbedingt Ballistas befinden, denn die Verteidigungstürme lassen sich damit sehr gut unschädlich machen. Nachdem die Verteidigungstürme der Geschichte angehören, wird es ein leichtes sein, das Lager zu überrennen. Falls dabei Geldprobleme auftauchen – im Westen befindet sich eine zweite Mine, die wir ausbeuten können.



7. Mission (Grim Batol)

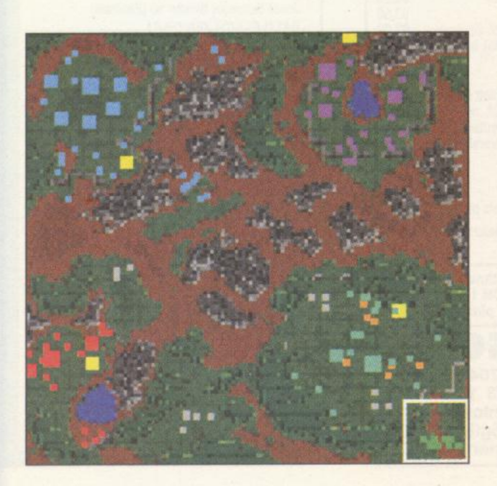
Diese Mission ist dazu da, daß man sich mit den Kämpfen auf dem Wasser etwas mehr vertraut macht. Deshalb wurde uns die Aufgabe gestellt, fünf Ölraffinerien zu vernichten. Zu Anfang sollten wir alle unsere Leute außer den Bauern nach Süden schicken. Die entgegenkommenden Orks dürften kein Problem sein. Nachdem wir sie erledigt haben, nehmen wir die Schleudern mit, die uns noch gute Dienste erweisen werden. Mit unseren Einheiten ziehen wir uns nun wieder nach Norden zurück, besteigen die Fähren und setzen unsere Truppen am Ostufer ab. Das dort befindliche Lager wird mit Hilfe der Schleudern aus der Ferne in Schutt und Asche gelegt. Die Fußtruppen dienen nur zum Schutz der Schleudern. Auf den Trümmern der Stadt bauen wir nun unser eigenes Lager auf. Nachdem wir unser Lager ausgebaut haben, produzieren wir sechs bis acht

Schlachtschiffe und zerstören die im Südosten gelegenen Ölraffinerien der Orks. Dabei müssen wir allerdings gut auf die Wachtürme der Orks aufpassen, da diese ziemlich unangenehm für unsere ganze Flotte werden können.



8. Mission (Tyrs Hand)

In dieser Mission erhalten wir den Auftrag, einen Bauernaufstand niederzuschlagen und die Gegend von den Orks zu säubern. Außerdem ist ein Schloß zu errichten. Zu allererst wenden wir uns den Bauern zu, die jedoch kein Problem sind. Nun versorgen wir uns aus der Umgebung mit Rohstoffen und bauen, wenn genug vorhanden sind, unsere Burg zum Schloß aus. Als nächstes stellen wir eine Armee auf, die etwa folgenden Umfang haben sollte: vier Ballistas, jeweils zehn Bogenschützen, Ritter und Soldaten. Vorher jedoch sollte man die Eingänge zur Siedlung mit Kanonentürmen sichern. Mit unserer Armee wenden wir uns zuerst dem Orklager im Nordwesten zu. Im Anschluß verstärken wir unsere Truppen nochmals und wagen den Angriff auf die nördliche Siedlung. Als letztes nehmen wir uns die Orkbastion im Nordosten vor. Das einzige Problem in dieser Mission sind die Oger.



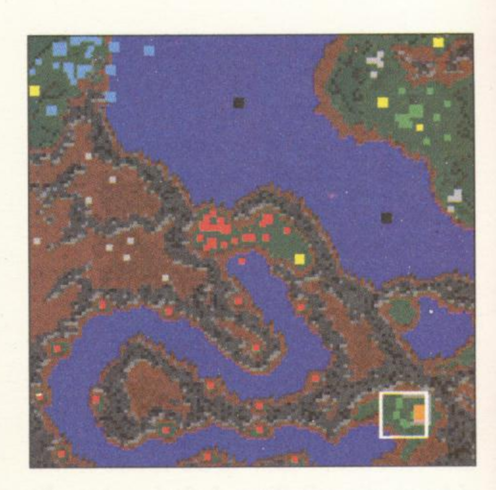
9. Mission (Die Schlacht bei Darrowmere)

Es gilt, den Ritter Lightbringer sicher zum Leuchtkreis zu bringen. Der Haken ist nur, daß sich der Ritter auf einer Insel im Nordwesten befindet und der Leuchtkreis in der Ortschaft Caer Darrow im Südosten liegt. Wir starten im Nordosten mit einigen Soldaten, Rittern und Bogenschützen. Des weiteren besitzen wir noch drei Schlachtschiffe, fünf Zerstörer sowie vier Fähren. Wir verladen unsere Fußtruppen auf die Fähren und setzen zur feindlichen Nachbarinsel im Westen über. Diese nehmen wir mit den Schlachtschiffen unter Beschuß und landen mit unseren Truppen an der Ostküste. Wir vernichten die wenigen Orks und zerstören die Kanonentürme mit unseren Ballistas. Nachdem das geschehen ist, durchqueren wir mit einer Fähre so schnell wie möglich den Kanal und nehmen Sire Uther Lightbringer mit. Mit unseren Schlachtschiffen wenden wir uns inzwischen den gegnerischen Schlachtschiffen im Südosten zu. Sobald die Gewässer sicher sind, bringen wir den Ritter zur Ortschaft. (Vorsicht! Einige der orangen Elfenzerstörer greifen uns auch an!)



10. Mission (Die Gefangenen)

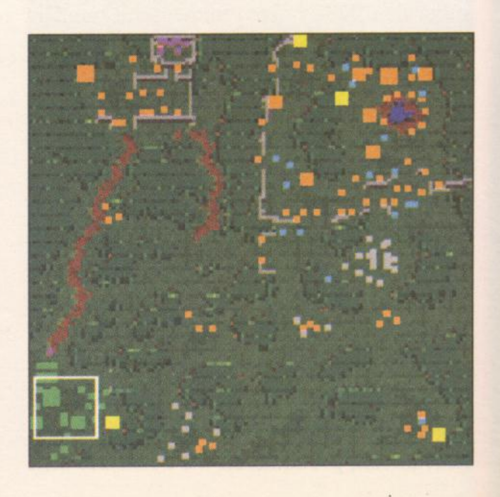
Jetzt lassen wir es wieder etwas langsamer angehen, denn unsere Aufgabe besteht "nur" darin, Fähren zu bauen und die Verräter zum Leuchtkreis zu bringen. Als erstes sollten wir für ausreichend Rohstoffe (Gold und Holz) sorgen. Danach ist es ratsam, eine Schmiede zu errichten und ein Sägewerk zu bauen. Wir sollten aber auch 10-15 Einheiten bereitstellen, um dem starken Angriffen aus Südosten Widerstand leisten zu können. Zu diesem Zweck ist es empfehlenswert, ein paar Kanonentürme an der Küste zu postieren. Nun errichten wir einen Hafen und bauen sieben Schlachtschiffe und zwei



Fähren und zerstören erst einmal mit den Schlachtschiffen den Hafen der Orks im Westen. Wenn nun noch genug Schiffe vorhanden sind, können wir uns noch Orklager im Südwesten von der See aus angreifen. Dann sollten wir die Fähren mit Einheiten volladen und das Lager endgültig in Schutt und Asche legen. Mit einem Bauern errichten wir nun einen Hafen im Süden des zerstörten Orklagers. Anschließend fahren wir mit den sieben Schlachtschiffen und zwei Fähren zu den Verrätern und schaffen sie unter dem Schutz der Schlachtschiffe zum Zwischenlager. Im Norden unseres Zwischenlagers warten schon zwei Fähren, die die Verräter zum Hauptlager bringen. Wir müssen jetzt nur noch darauf achten, daß vier Verräter im Leuchtkreis stehen.

11. Mission (Bestrafung der Alterac-Verräter)

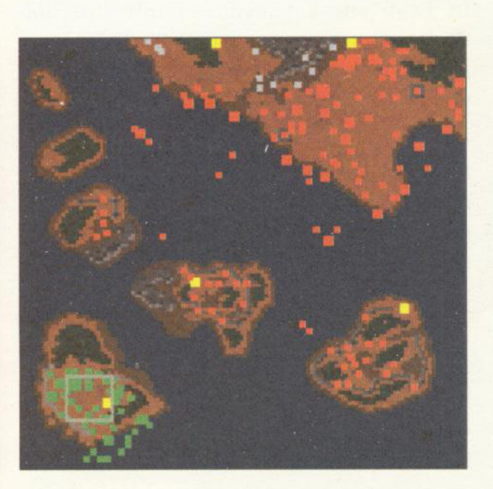
Jetzt sieht es für unsere Allianz schon sehr gut aus, aber bis zum Endsieg ist es noch ein kleines Stück. Deshalb wird uns die Aufgabe übertragen, die Magier und Arbeiter zu befreien, die die Orks gefangen halten. Als erstes ziehen wir mit unserer gesamten Armee nach Norden. Die Türme der Orks werden mit den Ballistas und den Demolier-



gnomen ausgeschaltet. Mit den nun leicht zu befreienden Gefangenen geht es zurück in unser Lager. Hier sollten wir erst einmal genug Einheiten bauen, um das Lager der Orks im Nordosten zu zerstören. Um dies zu tun, ist es empfehlenswert, mit etwa 20 Bogenschützen, 15 Paladinen, zehn Soldaten und acht Demoliergnomen anzugreifen. Die Demoliergnome sind die beste Waffe gegen feindlichen Kanonentürme. Nachdem wir die Türme ausgeschaltet haben, greifen wir die feindlichen Magier mit einer kleinen, überschaubaren Armee an, weil diese sehr unangenehm werden können. Sobald wir das erledigt ist, dürfte es nun kein Problem mehr sein, das gegnerische Lager zu zerstören. Nachdem das Lager nicht mehr existiert, befassen wir uns mit den restlichen versprengten Orkeinheiten, die sich vor allem im Südosten bei einer Mine herumtreiben.

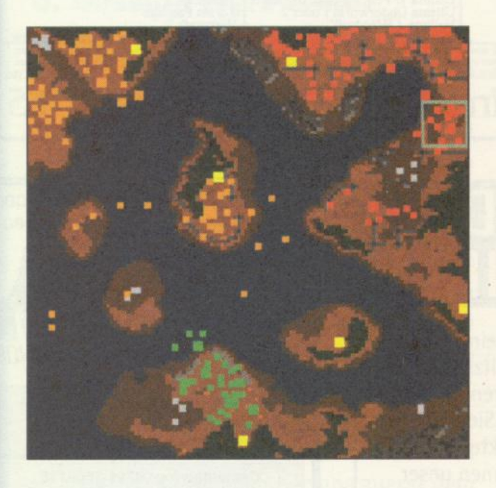
12. Mission (Die Schlacht bei Crestfall)

Dieses Level ist im Gegensatz zu den vorhergehenden relativ einfach, wir müssen nur alle Orkfähren, alle Bohrtürme und alle Häfen zerstören. Wir sollten am Anfang möglichst fünf bis acht Schlachtschiffe bauen, da uns die Orks sofort mit U-Booten angreifen werden. Nun, nachdem wir die erste Angriffswelle der Orks zurückgeschlagen haben, bauen wir uns eine schlagkräftige Flotte auf, die auf alle Fälle 15 Schlachtschiffe und vier bis fünf Flugmaschinen umfassen sollte. Mit ihr fahren wir dann nach Nordosten und zerstören zuerst die Häfen, dann die Bohrtürme und zuletzt die Fähren. Wichtig in diesem Level ist es, nicht zu nah an die Türme der Orks heranzufahren. Außerdem sollte darauf geachtet werden, daß die Schlachtschiffe immer von Flugmaschinen begleitet werden, da sie alleine völlig schutzlos den U-Booten der Orks ausgeliefert sind.



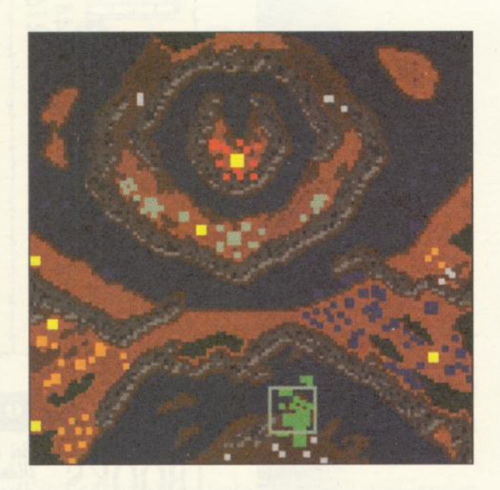
13. Mission (Angriff auf Blackrock Spire)

Nach unseren letzten Siegen ziehen sich die Orks schon zurück. Um sie moralisch noch mehr zu schwächen, sollen wir Black Rock Spire und die Orksiedlung zerstören. Damit wir das schaffen, bauen wir zuerst im Westen vier bis fünf Kanonentürme, um den starken Orkangriffen etwas entgegensetzen zu können. Somit sollten wir unsere Burg zu einem Schloß ausbauen. Nun können wir alle Gebäude errichten. Bevor wir jedoch angreifen, sichern wir unser Lager gegen Angriffe aus der Luft ab, indem wir drei Greife ausbilden. Nun bauen wir sechs Fähren und bestücken sie mit zwölf Rittern, zwölf Bogenschützen, sechs Ballistas und sechs Demoliergnomen. Die Ballistas sind zum Angriff aus der Entfernung gedacht. Die Demoliergnome sollten wir nicht an Höfen vergeuden, sondern damit wichtige Gebäude wie Häfen, Türme und Kasernen zerstören.



14. Mission (Das Große Portal)

Es ist uns nun endlich gelungen, die Orks soweit zurückzudrängen, um zu einem finalen Schlag gegen ihr Imperium auszuholen. Wir wurden mit der Aufgabe betraut, das Große Portal zu zerstören. Um dies zu schaffen, rücken wir mit den Fähren, auf denen sich nur Krieger befinden sollten, nach Westen vor. Nun ist es nötig, schnell seine Truppen abzusetzen, um die Türme auszuschalten. Auch die Schiffe bekämpfen erst die Türme und später die Fußtruppen der Orks. Nachdem wir das kleine Terrain gesichert haben, holen wir die Arbeiter und lassen sie ein Rathaus, eine Kaserne, ein Sägewerk und mehrere Höfe errichten. Man sollte aber so schnell wie möglich Bogenschützen bauen, da ab und zu Drachen aus der Luft angreifen. Nun schaffen wir eine Truppe, die aus zwölf Soldaten und zwölf Bogenschützen



bestehen sollte. Mit ihnen greifen wir das kleine Lager der Orks im Norden an. Dies ist sehr wichtig, weil dort eine Mine zu finden ist. Nachdem wir momentan keine Geldsorgen haben, leisten wir uns 30 Bogenschützen, zwölf Soldaten, zwölf Ballistas und zwölf Paladine. Mit dieser Streitmacht greifen wir das östlich gelegene Orklager an. Hier legen wir im Norden einen Hafen an und fahren im Anschluß mit acht Schlachtschiffen nach Norden, wo wir die Orks erst einmal vom Wasser her angreifen. Sind sie angeschlagen, bemannen wir die inzwischen gebauten elf Fähren mit unserer wiedererstarkten Streitmacht aus 30 Bogenschützen, zwölf Soldaten, zwölf Ballistas und zwölf Paladinen. Damit überrennen wir das Orklager. Nun muß ein weiterer Hafen gebaut werden, um unsere Leute zum Großen Portal hinüberzubringen. Wenn unsere Armee bis zu diesem Zeitpunkt stark dezimiert wurde, wäre es ratsam, sie erst einmal wieder aufzustocken. Mit der aufgefrischten Armee vernichten wir die Drachen über dem Portal und schließlich das Portalr. Jetzt können wir den leider viel zu kurzen Abspann genießen und uns auf den dritten Teil freuen.



Die Schlacht gegen die Orks ist nach 14 harten Missionen endlich erfolgreich geschlagen

Shannara

Thomas Dix aus Essen kämpfte und zauberte sich durch die Fantasywelten von Shannara. Wie von Legend gewohnt, weist das Adventure wieder einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad auf, weshalb diese Komplettlösung ganz sicher vielen von Euch gelegen kommen dürfte.

Shady Vale

Alles begann damit, daß ich beim Angeln wie üblich kein Glück hatte und eine ungewöhnliche Reflexion im Bach entdeckte: irgend etwas Merkwürdiges mußte sich in der Weide befinden! Ich nahm die Angelrute und versuchte durch Bewegen der herabhängenden Weiden hinter das Geheimnis zu kommen. In einem Vogelnest lag ein goldenes Medaillon. Da die Angelroute zu kurz war, verlängerte ich sie mit Hilfe eines Stockes, den ich am Bachufer fand. Kaum hatte ich das Medaillon, tauchte plötzlich ein Monster auf und griff mich an. Ich dachte schon, es sei aus, als eine dunkle Gestalt mir zur Hilfe kam und das Monster vernichtete. Im Gespräch stellte sich heraus, daß es Allanon war. Ich müßte sofort ins Königreich Leah eilen, um den dortigen König vor Brona und seinen Monstern zu warnen. Auf dem Weg nach Leah traf ich an einer Lichtung auf Shella, dessen Tochter. Ich konnte sie von dem Baumstamm befreien, der auf ihr Bein gefallen war. Um in dem glatten Moos nicht den Halt zu verlieren, schob ich einen Steinblock heran. Sie sei auf der Suche nach ihrem Medaillon, das sie beim Jagen verloren habe, sagte mir Shella. Die Beschreibung ähnelte sehr dem, was ich im Nest am Bach gefunden hatte, deshalb zeigte ich es ihr. So konnte sie mich nach Leah begleiten.

Leah

In Leah angekommen, erzählte uns der Wachposten aufgeregt, daß Shellas Vater erkrankt sei. Auf kürzestem Weg gingen wir hin. Ich bemerkte die Teetasse, die neben ihm auf dem Nachttisch stand. Irgendwie roch der Sassafrastee, den Menion wie gewöhnlich getrunken hatte, anders. Wir beschlossen, die Tasse mit dem Rest an Teeblättern zur genaueren Untersuchung zum Kräuterhändler am Stadttor zu bringen. Er stellte schnell fest, daß der König mit Dreddireblättern vergiftet worden war. Helfen konnte nur ein spezielles Antidot, für dessen Herstellung wir allerdings noch die Blüten des Kornelkirschbaums, Gewürznelken und

Softgold Art

KINGDOM O' MAGIC

COMING SOON









the boombastic game

2 CDs mit mehr als 1200 MB purem Spielspaß und nicht linearem gameplay – kein Spiel gleicht dem anderen!

PC CD-ROM

KOMPLETT DEUTSCH



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

SCi

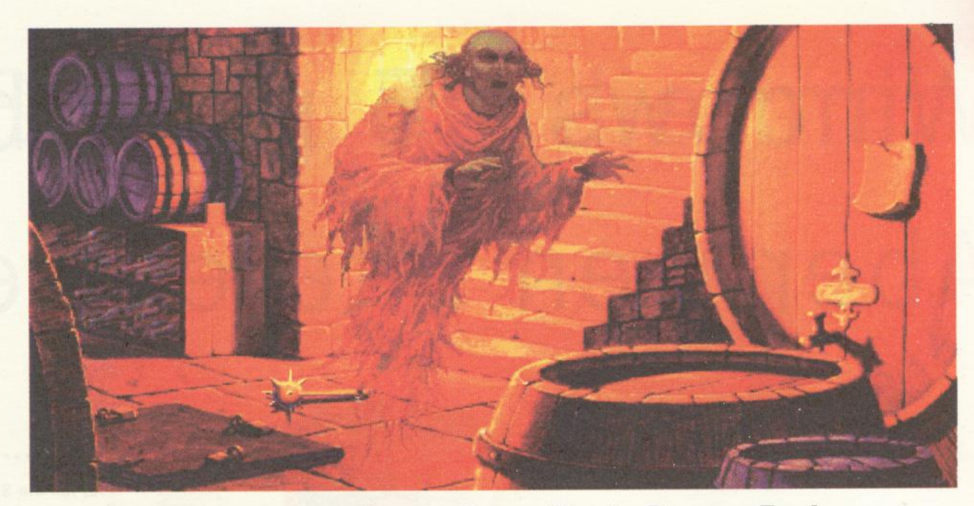


Willkommen bei Microsoft.
Auf der CeBIT, Halle 2 und 11.

Es gibt Spiele, für die man V

A

Holzkohle auftreiben mußten. Um den Kornelkirschbaum im Garten des Königs erblühen zu lassen, düngten wir ihn mit "Turner´s Plant Potion", das wir in einer grünen Flasche im Laden gefunden hatten. Der Baum fing tatsächlich im Herbst an zu blühen, und so hatten wir schnell die Blüten. Der Rest war einfach: die Gewürznelken fanden wir in dem Potpourri, das auf dem Tisch in der Great Hall stand, die Holzkohle konnten wir aus dem Verdampfer in Menions Schlafraum nehmen, nachdem wir das Feuer mit dem in der Kupferpfanne enthaltenem Kräutersud gelöscht hatten.
Zurück im Laden des Kräuterhändlers mußten wir feststellen, daß er ermordet worden war. Zum Glück hielt er in der Hand das Rezept, so daß wir die Zutaten selbst in dem Mörser mixen konnten. Und es half!
Am nächsten Morgen war der König wohlauf und auch Allanon war da. Er schickte uns nach Tyrsis. Gegen den Willen ihres Vaters wollte auch Shella mitkommen. Das Buch vom Tisch in Menions Haus sprach auf Seite sieben von einem Geheimgang, so daß wir unbemerkt aufbrechen konnten. Shella gab mir ihr Medaillon, und ich ging in die Great Hall. Ich zeigte es dem Hausdiener, mit dem Hinweis, Shella warte auf ihn in der Bibliothek. Jetzt war der Weg frei. Jetzt hieß es, nur noch das Medaillon in die Vertiefung des Wappens, das sich in Höhe der Drachenaugen befand, zu drücken, und eine Geheimtür öffnete sich. Auf halbem Weg nach Tyrsis, trafen wir an der Fähre erneut auf den Gärtner. Als wir ihn auf die Vergiftung von Menion Leah ansprachen, griff er uns zusammen mit zwei Monstern an. Wir erkannten, daß er unverwundbar war und konzentrierten unsere Angriffe auf die Monster. Mit einem gezielten Schuß auf den Bremshebel am anderen Ufer, der sich durch die Wucht des Pfeilaufschlags umlegte, löste Shella die Bremse. Ohne weiter aufgehalten zu werden, erreichten wir nun Tyrsis.



Stenmins Geist erscheint Euch im Kellergewölbe der Burg von Tyrsis

Tyrsis

Die Wache wollte uns nicht in die Stadt hineinlassen, da wandernde Leichen die Stadtmauern belagerten. Wir liefen rechts an der Mauer entlang und fanden ein kleines Häuschen. Nach mehrmaligem Klopfen wurden wir von dem Zwerg Brendel begrüßt, mit dem wir unser Essen teilten. Er erzählte, daß er, seit er Lorbeerbaumholz verbrannte, nicht mehr von den Leichen belästigt würde. Wir fanden den Lorbeerbaum ganz im Westen an der Mauer und brachen ein Stück ab. Brendel machte uns daraus schließlich eine Fackel. Damit vertrieben wir die Leichen und fanden – leider ohne Bendel – Einlaß in die Stadt. Der Seneschal ließ uns erst mit dem König reden, als wir ihm das Medaillon gezeigt hatten. Von ihm erfuhren wir, daß das Schwert von Shannara durch eine magische Barriere geschützt wurde. In der Bibliothek entdeckten in einem verschlossenen Schrank ein schwarzes Buch. Erst nachdem Shella den Seneschal in einem Gespräch darauf hingewiesen hatte, daß er uns erst los würde, wenn wir das Schwert hätten, sperrte er den Schrank auf. Wir lasen von einem Geheimgang hinter dem Thron. Im Thronsaal fanden wir heraus, daß das Kinn des Löwen drehbar war. Nachdem wir es eingeölt hatten, ließ es sich mit dem Dolch öffnen. Ein Schlüssel war drin. Das dazu passende Schloß war hinter dem Kerzenhalter versteckt. Hinter dem Vorhang rechts vom Thron öffnete sich der Geheimgang. Um Licht zu bekommen, machte ich zuerst meine Lampe und dann die Kerzen an, worauf der Geist von Brona im Spiegel erschien. Gerade noch rechtzeitig konnte ich den Spiegel mit dem Schwert zerstören und fand dahinter Weihrauch. Es gab da noch eine versteckte Schublade hinter dem Totenkopf, in der sich ein Papier mit einem Spruch befand. Ich wandte die Magie auf das schwarze Buch an. Auf den zuvor leeren Seiten erschienen neue Kapitel, die mich inspirierten, den Geist von Stenmin heraufbeschwören zu wollen, um mit seiner Hilfe hinter das Geheimnis der Barriere zu kommen. Nach Beratung mit dem König, der auch gleich dafür sorgte, daß Bendel mit in die Stadt durfte, ging es los. Wir mußten zu dem Ort gehen, an dem Stenmin getötet worden war und dort das Ritual of Summoning durchführen. Dazu benötigten wir Weihrauch, Blut des Getöteten und die Waffe mit der er getötet worden war. Die Waffe, Hendels Streitaxt, fanden wir an der Wand im Vorzimmer. Stenmins Blut befand sich als Unterschrift auf einem Pakt, der hinten in dem Einband des schwarzen Buches versteckt war. Im Weinkeller legten wir die drei Gegenstände auf den Boden und zündeten den Weihrauch an. Aus dem Buch laß ich das Ritual. Stenmins Geist erschien und verriet uns nach Drohung mit seiner endgültigen Vernichtung, daß wir ein magisches Elexier zusammenmixen müßten, um den Feuerwall zu besiegen. Was waren die Zutaten: im Weinkeller war eine leere Amphore, in die wir den zu Essig gewordenen Wein aus dem großen Faß füllten (within one good gone bad). Auch nahmen wir noch eine Flasche Wein mit. Die restlichen Zutaten waren die Rosenblätter aus dem Potpourri (that what died when first it blossomed), Lorbeerblätter (that what drives away the dead) und Misteln (that what feeds upon the living), die Shella von dem Baum neben Bendels Hütte holte. Diese Mischung schütteten wir nun in den Feuerwall. Wir hatten das Schwert! Doch was mußten wir sehen? Das Schwert war kaputt, und der hinzugekommene Allanon wußte, daß es die ganze Magie aus allen vier Ländern brauchte, um es wiederherzustellen. So machten wir uns auf den Weg nach Arbolon.

Arbolon

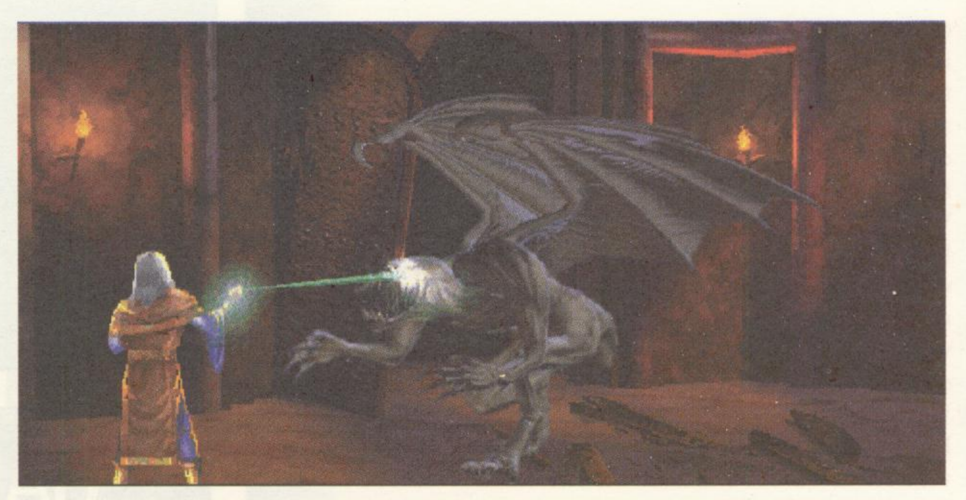
Wir begaben uns sofort ins Herrenhaus und erzählten dem königlichen Berater Davio, daß wir die Elfsteine finden müßten. Von ihm erfuhren wir, daß es eine Verbindung zwischen den Elfsteinen und dem Runestein im Garden of Life gibt. Wir müßten zuerst die sechs Runen finden. Einen Hinweis, wo wir suchen müßten, gäbe die Schriftrolle an der Wand. Zuerst fanden wir die Life Rune. Sie war Bestandteil des Schlosses am Tor des

Garden of Life. Die Water Rune befand sich in der Fontaine. Wir mußten das rhombusförmige Loch mit etwas abdichten, um mit steigendem Wasserdruck die Rune herauszudrücken. Dazu opferte Shella ihren Schal. Die Earth Rune mußten wir rekonstruieren. Wir füllten nassen Lehm, den wir neben der Fontaine fanden, in Brendels Kochgeschirr und gaben es in die Ausbuchtung des Steines am Eingang zum Dorf. Auf gleicher Höhe war in den Weg eine besondere Steinplatte eingelassen, die wir nach Reinigung mit Wasser in den Lehm im Stein preßten. Das Ergebnis war die dritte Rune. Die Air Rune vermuteten wir auf dem Dach des Herrenhauses und brauchten deshalb die Leiter von Lessa, die wir im Austausch für unser Seil bekamen. Nachdem wir den Wetterhahn auf dem Dach eingeölt hatten, drehte ich ihn und die Air Rune zeichnete sich ab. Brendel konnte sie dann in eine der beiden auf dem Dach gefundenen Dachschindeln nach dem Abbild in meinem Journal einritzen. Um die Fire Rune zu bekommen, entfernten wir das Storchennest vom Kamin und heizten ihn an. Zurück auf dem Dach, konnten wir dann die Rune durch Einbrennen auf die zweite Dachschindel erhalten. Die Elf Rune gab uns dann Prinz Arion persönlich, nachdem wir Lessa die Leiter zurückgebracht hatten. Alle sechs setzten wir nun in der Reihenfolge wie wir es auf der Schrift in Davios Büro gesehen hatten, in den Runestein im Garden of Life ein und fanden einen Satz grüner Elfsteine und zeigten ihn Davio, der sich bereit erklärte, mit uns zu kommen.

Streleheim Plains

Wir mußten nun nach Streleheim, wo die Armee der Elf gegen die der Trolls kämpfen wollte. Unterwegs halfen wir Pananmon im Kampf gegen eine Horde Monster. Auch der Troll Telsek, ein Freund von Pannamon, schloß sich dem Kampf an. Zusammen gingen wir auf die Suche nach der Black Irix. Ein instabiler Felstorbogen bildete den Eingang zu einem Canyon, an den wir kamen. Ich forderte Telsek auf, einen großen Felsblock dagegen zu schleudern. Kaum waren wir zwei Schritte weitergegangen, stürmte eine ganze Horde Monster auf uns ein. Im anschließenden Kampf hatten wir erst eine Chance, nachdem Davio mit den Elfsteinen den Anführer vernichtet hatte. In der Höhle im Canyon fand ich Aine, den jüngsten Sohn des Königs der Elf. Als ich ihm meinen von Arion ausgestellten Passierschein zeigte, vertraute er mir und wies mich auf den seltsamen Gegenstand im Tunnelbogen hin. Es

war die Black Irix. Ich befestigte ein Seil daran. Als wir die Höhle verlassen hatten, barg Telsek die Irix. Es ging nun weiter zum Schlachtfeld. Davio ging mit Aine ins Lager der Elf, wir ins Trollager. Es gab keinen herzlichen Empfang. Wir wurden vor den Trollkönig gezerrt und schafften es, ihn zu einem Challenge der Champions zu überreden, um den Krieg zu stoppen. Die Elfs stimmten zu, wenn Rätsel als Waffen dienten. Die Lösungen zu den Rätseln mußten auf dem Schlachtfeld zu finden sein. Ich nahm den Wettstreit an der Seite von Telsek für die Trolls auf. Das erste Rätsel war einfach: die Lösung war eine Adlerfeder, die wir in einem Nest fanden. Das zweite Rätsel war schon schwieriger. Nach dem Hinweis von Telsek ("Catch Riddle") begriff ich, daß ein Fisch gemeint war. Die Würmer, die wir zum Fischfang brauchten, bekamen wir von dem Trollkoch, der sie uns im Austausch für den bereits zu Essig vergorenen Wein, den Bendel noch hatte, gab. Das dritte Rätsel hatte ich schnell gelöst. Gemeint war ein Blatt. Wir verzweifelten schon bei der Suche, als wir das Eichenblatt auf dem Schild des Wächters vor dem Camp der Elf entdeckten. Im Gespräch konnten wir ihn davon überzeugen – wir boten ihm sogar das Schwert von Shannara an – es uns zu überlassen. Nun war ich an der Reihe, den Elfs ein Rätsel zu stellen und wählte als Lösung Elfsteine. Da die Elfs behaupteten, es gäbe im Camp keine, hatte unsere Partei gewonnen. Mit Telsek und der Black Irix ging es in das Land der Dwarf nach Culhaven.



Geblendet: Davio besiegt den Handlanger Bronas mit der Kraft der Elfensteine

Culhaven

Unterwegs gerieten wir am Jannison Pass in einen Hinterhalt, in dessen Verlauf Davio vergiftet wurde. Wir mußten in Storlock einen Zwischenstopp einlegen, um Davio zu retten. Dort angekommen, sahen wir, daß das Wasser, die Grundlage für die heilenden Mixturen der Gnome, verschmutzt und somit unbrauchbar war. Als Grund für die Fäulnis fanden wir ein spinnenartiges Monster, dessen Wunden das Wasser vergiftete. Bevor wir einen Kampf riskieren konnten, mußten wir die Beweglichkeit der Spinne einschränken. Damit Telsek einen Fels auf die Spinne werfen konnte, blendeten wir sie zuerst. Dazu wickelte Shella ihr Halstuch um ein Pfeil, tränkte ihn dann mit Öl und zündete ihn an. Sie traf die Spinne mitten ins unverletzte Auge, und Telsek schaffte es, mit der Irix den Fels auf die Spinne zu werfen. Das war der entscheidende Vorteil, um im anschließenden Kampf das Monster zu besiegen und Davio damit zu retten. Wir setzten unsere Reise zu den Dwarfs nach Culhaven fort. Unterwegs rettete uns der König des Silver Riveres aus einem weiteren Hinterhalt und gab uns ein magisches Pulver, mit dem wir den Fluß kontrollieren konnten. In Culhaven angekommen, wurden wir nach der Nacht gleich eingesperrt, weil wir beschuldigt wurden den Hammer of Power gestohlen zu haben. Ich bekam die Chance, meine Unschuld zu beweisen. An dem Ort des Diebstahls fanden sich Rußspuren, und ein Loch war in der Wand neben dem Kamin. Eine Etage tiefer lagen Tonscherben auf dem Boden, die ich den anderen zeigte. In einer Nische in ihrem Gefängnis sah ich dann einen Krug ohne Henkel. Shella reichte ihn mir und ich fand ein rotes Band, beschmutzt mit Spuren von Ruß. Jetzt fiel mir auf, daß mein Wächter ein solches Band nicht trug, obwohl es doch zur Kleidung eines jeden Wächters gehörte.

Vor dem König mit den Tatsachen konfrontiert, verwandelte sich der Wächter in ein Monster und floh, hinterließ aber eine Kurbel in der Halle, die in das Loch neben dem Kamin paßte, und der Hammer war wieder da. Wir kamen frei und sahen, daß die Monster eine Brücke über den Fluß bauten. Um sie zu zerstören, gingen wir an den Oberlauf und fällten Baumstämme, die wir dort in einen See stießen, der durch einen Biberdamm entstanden war. Mit dem magischen Pulver ließen wir den Wasserstand ansteigen und, nachdem Davio mit den Elfsteinen den Damm zerstört hatte, die Baumstämme auf Reise gehen. Sie trafen die Brücke in der Mitte, wir hatten nur noch die Halteseile zu zerschneiden, um sie vollständig zu zerstören. Unglücklicherweise wurden wir dabei mitgerissen und fuhren in einer rasanten Floßfahrt ins Land der Gnome.

Dragon's Teeth – bei den Gnomen.

Unterwegs kamen wir an eine Schlucht, wo uns Allanon erschien. Es war eine Falle. Shella rettete mich, doch bezahlte sie mit ihrem Leben. Ich mußte sie töten, um sie nicht den dunklen Mächten auszuliefern. Der Spell of release rettete ihre Seele. Doch auch wir blieben nicht verschont: die herannahenden Gnome überwältigten uns alle, und ich fand mich mit verbundenen Augen und gefesselt als Gefangener in einem Zelt wieder. Mit den Nägeln aus meinem Schuh gelang es mir, meine Fesseln zu durchtrennen und mich von der Binde zu befreien. Ich schnitt mit den Nägeln einen zweiten Ausgang in das Zelt und schlich auf dieselbe Art in das linke Nachbarzelt. Hier schlief der Shaman der Gnome. Ich nahm ihm die Magic Torc ab und knebelte ihn sofort mit meiner Augenbinde. Ein Seil aus meinem Zelt nutzte ich, um ihn zu fesseln. Dabei fand ich einen Schlüsselring, mit dem ich die zwei Kisten öffnen konnte, die in meinem Zelt waren. Unsere Ausrüstung war darin. Als ich zum Shaman zurückkehrte, fand ich ihn ermordet vor, zusammen mit Geeka, seinem Mörder. Ich versprach, ihm die Magic Torc zu geben, wenn er mir helfen würde, meine Mitstreiter zu befreien. Mit seiner Hilfe trug ich die zweite Ausrüstungskiste zur Falltür zwischen den Zelten. Geeka öffnete sie mit seinem Griff und wir ließen die Kiste an einem Seil hinunter. Geeka den Vortritt lassend, fanden wir die anderen in dem Verlies und befreiten sie. Die Falltür mußte geschlossen werden, um vor den anderen Gnomen sicher zu sein. Im Verlies war noch eine Eisentür, die es jetzt zu öffnen galt. Dazu besorgten wir uns zunächst eine Kiste mit allerhand komisch gefärbten Würfeln, die Brendel, nachdem er seinen Hammer gegen das Gitter

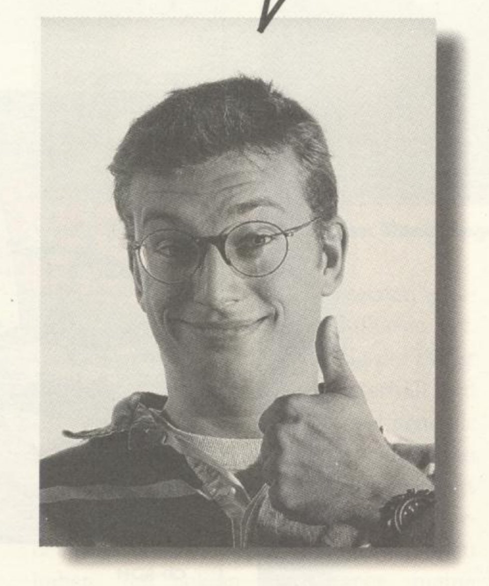
gegenüber der Tür geschleudert hatte, aus dem Raum dahinter hervorholte. Mit den Würfeln gelang es uns, die Metallbox rechts neben der Tür zu öffnen und den Mechanismus zu reparieren. Telsek schaffte es mit der Kraft der Irix, das Verschlußrad zu drehen und die Tür zu öffnen. Wir waren und der Weg führte uns zum Ufer des Hadeshorn.

Hall of Kings

Mit meiner Hilfe, dem Geist von Stenmin und mit der Magie, die von den gesammelten Gegenständen ausging, gelang es, das Schwert zu reparieren. Mit dem Schwert zum Endkampf gerüstet, betraten wir die Hall of Kings. Damit wir nicht von Monstern umzingelt würden, blockierte Telsek die Seitentüren mit den Statuen. Wir gingen durch die Haupttür weiter ins Innere und trafen vor der nächsten Tür auf den Shape Shifter, den Handlanger von Brona. In einem dramatischen Kampf, in dessen Verlauf Davio zweimal die Elfsteine benutzen mußte und damit sein Leben für uns opferte, schafften wir es, ihn zu besiegen. Weiter im Innern hinderte uns ein Abgrund am Vordringen. Telsek ging zurück und holte die Tür aus dem Vorraum. Sie diente uns als Brücke, jedoch blieb Telsek zurück, um uns Deckung zu geben. Der Weg führte weiter in den Treasure Room, wo wir in eine Falle tappten. Zusammen mit Brendel schaffte ich es, den Käfig so weit anzuheben, daß Geeka darunter hinausschlüpfen konnte. Statt uns zu helfen, tappte er aufgrund seiner Habgier in die nächste Falle und wurde getötet. Dabei öffnete sich eine Falltür neben unserem Käfig. Wir schoben den Käfig nach vorn, so daß wir mit dem Seil, das wir an den Gitterstäben anbanden, nach unten fliehen konnten. Wir sahen uns einer Götzenstaue gegenüber und eine Stimme verriet mir, daß der Ausweg durch deren Auge führte. Indem Brendel seinen Hammer gegen das Kristallauge warf, machte er den Weg für mich frei. Die Türen blockierten wir mit den Opfergaben, und ich begann, die Statue zu erklettern, da Brendel zurückbleiben wollte. Der Weg führte direkt zu Brona, der hinter seinem Altar stand. Ich zog das Schwert, bereit zum Kampf. Durch die Kraft der Magie verfiel ich jedoch in einen Dämmerzustand, der mich mit meinen Taten konfrontieren sollte. Am Ende bekam ich meinen Kopf frei und nun lag das Wohl aller in meiner Hand. Ich begriff, daß Bronas Macht aus dem Buch vor ihm auf dem Altar kam. Und so zerstörte ich es mit einem Schwertschlag. Die Welt war von Brona befreit und friedliche Zeiten sollten auf uns zukommen.

Hexerei

Hereinspaziert, hereinspaziert! Hier könnt Ihr Zaubern lernen – zumindest, wenn Ihr einen Hex-Editor bedienen könnt. Denn in unserem Hexereien-Kabinett gibt´s auch diesmal wieder allerlei Erstaunliches.



Hi-Octane

Aus der Abteilung "nutzlos, aber nett" kommt der Tip von Adam Parusel aus Bielefeld. Drückt mitten im Rennen gleichzeitig die Tasten "Strg + Alt + TAB" und es erscheint ein kleines Verschiebepuzzle mit dem Bullfrog-Symbol. Mit der gleichen Kombination wird es auch wieder ausgeblendet. Das Rennen könnt Ihr allerdings vergessen, da es während des Puzzles weiterläuft.

Sim Town

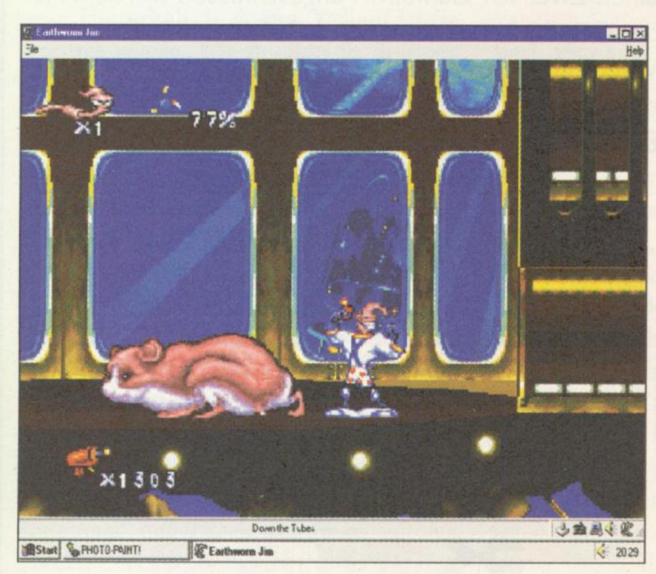
Sebastian Neupert verrät uns, wie man zu mehr Credits kommt. Einen Speicherstand (*.twn) in einen Hex-Editor laden und den Datei-Offset 57 in FF umwandeln. Prompt stehen Euch die höchstmöglichen 99 Credits zur Verfügung.

The Hive

Und gleich nochmal Michael Kral, diesmal mit einem Tip zu Trimarks sauschwerem "The Hive". Legt die CD ein und wartet, bis das Einstellungsmenü erscheint. Gebt jetzt als Namen "TORYO" ein und startet das Spiel. Alle Level sind nun frei verfügbar.



Eines der Zwischenbilder aus the Hive



Mit den nebenstehenden Hexcodes braucht sich Jim nicht mehr die Hosen ausziehen zu lassen

Earthworm Jim

Wenn selbst Superwurm Jim einmal steckenbleibt, dann greift einfach zum Tip von Michael Kral aus Troisdorf. Startet unter Windows95 das Programm REGEDIT und laßt dort mit der Option <Suchen> den Begriff "Earthworm" lokalisieren. Danach "Option_Level" doppelklicken und folgende Werte eingeben:

0000	BC	CA	26	ED	65	72	A2	27
0008	A7	21	61	37	E3	0C	A1	A9
0010	A4	BD	E2	F7	A1	16	21	AA
0018	E2	93	E2	C2	21	CF	61	58
0020	64	4A	22	82	20	69	03	77
0028	40	BE	46	F3	C5	8A	C3	DD
0030	40	80	85	28	C7	CC	03	F7
0038	04	54	02	04	04	3E	42	A7

Und schon könnt Ihr unter EASY alle Level anwählen.

CivNet



Gleich eine ganze Latte von Tips sandte uns Arno Candel aus Untersiggenthal in der Schweiz. Wenn nach einem Zug die "End-Turn"-Bar aufleuchtet, dann drückt einmal auf "Strg" und gebt diese Buchstaben ein:
AODBAMF
Jetzt müßte neben dem World-Menü zusätzlich ein Cheat-Menü auftauchen.

Extreme Pinball

Arno, die Zweite: Geht im Hauptmenü mit dem Cursor auf "Balls" und drückt gleichzeitig mehrmals hintereinander auf "B + A + L + Return". So erhascht Ihr bis zu 13 Bälle.

Bleifuß

Arno die Dritte. Tippt im Hauptmenü DIRTY ein. Jetzt müßte jemand zu hören sein, der "Wanna play dirty? Then let's play dirty !" von sich gibt. Das, was dann passiert, ist aber eher lustig denn dirty:

1. Aus dem Verkehr werden kleine Hasen.
2. Aus breiten Verkehrsbarrieren werden Baby-Accessoires, aus hohen Barrieren Badenixen (nur im Slalommodus).
3. Verkehrsschilder werden zu Puppen.

Worms

Arno die Letzte. Schnappen Euch die anderen immer die Kisten mit den Extrawaffen weg? Dann tippt während des Matches BAABAA ein und schon habt Ihr unendlich viele Banana Bombs, Exploding Sheeps und die Minigun zur Verfügung. Da auch sämtliche Gegner darauf zurückgreifen können, ist der Cheat mit AABAAB wieder deaktivierbar.

Warcraft 2

Allen, die es nicht erwarten können, bis ein Gebäude fertig ist, andererseits aber nicht zu den Cheats aus Heft Nr. 3 greifen wollen, hilft Stephan Grüger aus Unna weiter: einen Arbeiter während der Bauphase dazu abkommandieren, das Gebäude zu reparieren – und schon ist die Einrichtung fertig. Dieser Trick kostet zwar extra Gold, wenn's pressiert, ist er aber wirklich nützlich.

Battle Beast

7Th Levels ulkiger Comic-Klopperei sind ein paar Extras zu entlocken, das meinte zumindest Axel Berger aus Gießen und sandte uns diesen Tip. Während des Spiels einen der Codes eintippen:

AOFREOIO:	Öffnet alle Bonusräume
EHRTRR:	Aktiviert Autofly in Bonusräumen
EATEE:	Schaltet das Morphing ab
ITIHFO:	Drei Kampfrunden
ERHYHRLY:	Die Kröte wird schwächer

Rebel Assault 2

Etliche Cheats existieren zu Rebel Assault 2, die uns Andreas Kölz aus Bäumenheim zuschickte. Während des Spiels "Alt + V" drücken und Euch stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. LETGO und anschließendes Drücken von "Alt + L" beschert Euch unendlich viele Leben.
Mit ISNOTRY und "Alt + M" könnt Ihr Euch alle Filmsequenzen ansehen, mit "Alt + P" spielt der Computer für Euch das Spiel durch, mit "Alt + J" dürft Ihr einen Level auswählen, und mit "Esc" überspringt Ihr die aktuelle Sequenz.
Tippt Ihr JOINME und anschließend "Alt + S" ein, bekommt Ihr einen Superpiloten, der Zugriff auf alle Missionen hat.



Rookie One hat's mit den Rebel-Assault-2-Cheats deutlich leichter

NHL Hockey '96

Hier nun wie versprochen der zweite Teil der NHL-Tips. Nach den Spielern sind in dieser Ausgabe die Mannschaften dran. Alle Informationen Eures Teams findet Ihr in der Datei NHL96\DATA\TEM.DB, und zwar eine Zeile unter dem Städtenamen. Vom Namen der Stadt ausgehend findet man das erste Byte 17 Bytes hinter dem Anfangsbuchstaben der Stadt. Beispiel Pittsburgh:

000034E0: XX XX XX XX XX XX XX XX – XX 50 69 74 74 73 62 75 ins......Pittsbu
000034F0: 72 67 68 00 00 00 00 00 – 00 04 **51 47 04 06 00 01** rgh.......QG
00003500: **4C 00 11 00 B7 00** 04 00 – CC 00 **33 03** 00 00 00 00 L..+.....3
00003510: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 **1F** ....
00003520: **03 05** 00 **28 01 01** 00 00 – 00 00 00 00 00 00 74 6D .(.........tm

Das erste fettgedruckte Byte (51) enthält die Zahl der absolvierten Spiele, die nächsten drei (47 04 06) die Statistik WEon-Lost-Tie. Die folgenden zwei Bytes (00 01) geben vertauscht die Zahl der erzielten Tore an, die nächsten beiden (4C 00) die Zahl der kassierten Tore. Das folgende Bytepaar (00 11) steht für die Zahl der erzielten Power-Play-Tore, das nächste Paar (B7 00) gibt vertauscht die Zahl der Überzahlspiele an. Das letzte Paar dieser Zeile (33 03) enthält die Angaben zum Penalty Killing. Vertauscht man die beiden Bytes und rechnet sie in dezimale Angaben um, erhält man sein Penalty-Killing leicht verändert. Für (33 03) erhaltet Ihr 819, das Penalty-Killing beträgt aber 98,1%. Wollt Ihr Euer Penalty-Killing auf 100% erhöhen, müßt Ihr an dieser Adresse also (00 01) eintragen. Die letzten zwei fettgedruckten Triple (1F 03 05 und 28 01 01) enthalten zuerst die Auswärtsbilanz und dann die Heimspielbilanz des Teams nach dem Schema Won-Lost Tie.

Hint Shop

Codes, Tips & Tricks,
Lagepläne und Lösungshilfen
für viele Spiele

Inh.: Christian von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.
Händleranfragen erwünscht.

7'th Guest / **11'th Hour**	Dark Sun 1 + 2 (je)	Jagged Alliance	Ravenloft 1 und 2 (je)	**Sammelhefte:**
Al'Qadim / Alien Logic	Death Gate	Jewels of Oracle	Rebel Assault 1 + 2	Alone in the Dark 1 bis 3
Alone i. t. Dark 1 bis 3 (je)	Dig, The	Journeyman Project 1+2(je)	**Riddle of Master Lu**	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Albion / Aliens / Amberstar	Discworld / Dragon Lore 1	King's Quest 1 bis 7 (je)	Sam & Max / **Shannara**	Goblins 1-3 / Ishar 1-3
Anvil of Dawn	Dragonsphere / Dreamweb	Knights of Xentar	Simon the Sorcerer 1+2 (je)	King's Quest 1 bis 6
Archibald App. Adventure	**Druidenzirkel**	Kyrandia 1 bis 3 (je)	Space Quest 1 bis 6 (je)	Kyrandia 1-3 / Larry 1-6
Bermuda Syndrom	Dungeon Master 1 + 2 (je)	Lands of Lore 1	Star Trek - T.N.G. "A F.U."	LucasArts Classic Adv.
Big Red Adventure	Ecstatica / Erben der Erde	Last Dynasty, The	Stonekeep / System Shock	*(Indy 3, Monkey 1, Loom, etc.)*
Bioforge	Elder Scrolls-Arena	Little Big Adventure	**Talisman / Thunderscape**	LucasArts Top Adventures
Bloodnet / Bureau 13	Fade to Black	Lost Eden/Menzoberranzan	**Time Gate:Knights Chase**	*(Indy 4, Monkey 2, Maniac 1+2)*
Chewy - Esc von F5	Flight o.t. Amazon Queen	**Mission Critical**	**Touché-Die 5 Musketiere**	Might & Magic 3 bis 5
Codes und Hexadressen	**Frankenstein**	Myst, Noctropolis	**Torin's Passage** / Ultima 8	Police Quest 1 bis 4
Command & Conquer 1	**Gabriel Knight 1 + 2 (je)**	Orion Conspiracy	Ultima Underworld 1+2(je)	Quest for Glory 1 bis 4
Congo / Creature Shock	Goblins 1 bis 3 (je)	Phantasmagoria	Vollgas (Full Throttle)	Space Quest 1 bis 5
Crusader - No Remorse	Guilty / Heimdall 1 + 2 (je)	**Police Quest: SWAT**	Wizardry 6 und 7 (je)	Star Trek 1 und 2
Cyberia / **Cybermage**	Hell-A Cyberpunk Thriller	Prisoner of Ice	Woodruff and t. Schnibble	Ultima 7-Teil 1+2 + Forge
Daedalus Encounter	Höhlenwelt Saga Teil 1	Privateer & Righteous Fire	Zak McKracken	Ultima Underworld 1 + 2

Wir führen über 250 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Distributor für ***Österreich***
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die ***Schweiz***
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic Computerschau

Täglich 9-18 Uhr **17.–21.4.96**

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media" mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

Westfalenhallen Dortmund



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · Btx: westfalenhallen#







Der "fantastische" Laden

FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN

Spycraft THE GREAT GAME
CD **73,90** DM

Star Trek
JUDGEMENT RITES / 25TH ANNIVERSARY
je CD **23,90** DM

Titel	Ver.	VKCD
AD&D 2: Masterpieces	E	79,90 DM
'- Spellfire Starter (AD&D)	TCG	17,90 DM
'- Spellfire Booster (AD&D)	TCG	4,90 DM
'- Bloodwars Starter (AD&D)	TCG	17,90 DM
'- Bloodwars Booster (AD&D)	TCG	4,90 DM
AH-64 Longbow*	DV	89,90 DM
Albion	DV	89,90 DM
Alone in the Dark 1	**DV**	**29,90 DM**
Archibald Appelbrook	DV	73,90 DM
Assault Rigs*	DA	73,90 DM
ATF Advanced Tactical Fighter*	DV	89,90 DM
Battle Race*	**DA**	**79,90 DM**
Beneath a Steel Sky	DV	29,90 DM
Bermuda Syndrome	DA	89,90 DM
Big Red Racing*	DV	73,90 DM
Braindead 13	DV	67,90 DM
Burn Cycle	DV	73,90 DM
Chronicles of the Sword*	**??**	**78,90 DM**
Chronomaster*	DA	78,90 DM
Command & Conquer I	DV	89,90 DM
Command & Conquer Mission Disk	DV	29,90 DM
Conqueror*	DV	78,90 DM
Creature Shock	DV	29,90 DM
Cyberia 2*	DV	83,90 DM
Daedalus Encounter (Win95)*	DV	93,90 DM
Daggerfall	DV	89,90 DM
Darker	?	78,90 DM
Deadline*	**DV**	**69,90 DM**
Death Gate*	??	78,90 DM
Deathkeep AD&D (Win95)*	E	73,90 DM
'- Alles über Halblinge (AD&D)	QUE	20,90 DM
'- Begegnung a.d. Knochenhügel (AD&D)	ROL	13,90 DM
'- Die Steine von Jemasim (Universalabent.)	ROL	19,90 DM
Defcon 5*	DV	79,90 DM
Der Druidenzirkel	DV	74,90 DM
Die Fugger 2*	**DV**	**78,90 DM**
Die Sage von Nietom	DV	39,90 DM
Die Siedler	DV	39,90 DM
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici*	DV	88,90 DM

Titel	Ver.	VKCD
Dime City	DV	77,90 DM
Discworld*	??	86,90 DM
DSA III: Schatten über Riva*	DV	79,90 DM
'- DSA I + DSA II Musik-CD je	Mus	29,90 DM
'- Dunkle Städte - Lichte Wälder	REG	44,90 DM
'- Aventurien-Lexikon	QUE	89,00 DM
Dungeon Keeper*	DV	88,90 DM
'- Domain (Brettspiel)	TT	64,90 DM
Earthsiege 2 - Skyforce (Win95)*	DV	79,90 DM
Earthworm Jim (Win95)	E	69,90 DM
Evolution (Adv. Point)*	DA	29,90 DM
F1 Grand Prix 2*	**DV**	**93,90 DM**
Fantasy General*	??	a.A.
Fast Attack*	DV	73,90 DM
FIFA Soccer 96	DV	78,90 DM
Fighter Duel	DA	73,90 DM
Gabriel Knight 1	E	29,90 DM
Gabriel Knight 2 (DV*)	DA	83,90 DM
Gene Wars*	**DV**	**78,90 DM**
Grand Prix Manager (Win)	DV	86,90 DM
Highlander*	??	a.A.
Hole in One	DA	29,90 DM
Ice & Fire*	**??**	**73,90 DM**
Indy Car 2 Enhanced	DA	79,90 DM
Iron Angel*	DV	a.A.
John Madden Football 96*	DA	79,90 DM
Jurassic Park	**DV**	**19,90 DM**
Kinderbibel	DV	34,90 DM
Kyrandia 3 - Malcolm's Rev.	DV	29,90 DM
Lands of Lore : Throne of Chaos	DV	37,90 DM
Lands of Lore 2*	DV	89,90 DM
Last Dynasty (Win)	DV	49,90 DM
Lion*	DV	73,90 DM
Loadstar*	??	73,90 DM
Lode Runner - Network(Win)*	DV	78,90 DM
Lost Admiral 2*	**DA**	**78,90 DM**
Magic the Gathering (Win95)*	DV	99,90 DM
Mechwarrior 2 (Win95) (DV*)	E	78,90 DM
Mechwarrior 2 Mission Disk 1	DV	49,90 DM

Titel	Ver.	VKCD
Mechwarrior 2 Spezial Edition*	DV	78,90 DM
'- Battletech *Luxusausgabe*	TT	59,90 DM
'- Battletech Kompendium	QUE	39,80 DM
Metal Marines (Win)*	E	69,90 DM
Nascar Racing	DA	29,90 DM
NBA Live'96		78,90 DM
Offensive*	DV	79,90 DM
Panzer General 2 (Win)*	DV	73,90 DM
Paws of Fury (Adv. Point)	DA	23,90 DM
Phantasmagoria (Win)	DV	85,90 DM
Pinball Wizard 2000*	DV	69,90 DM
Police Quest - Swat	DA	79,90 DM
Rayman*	DA	73,90 DM
Red Ghost	**DV**	**78,90 DM**
Riddle of Master Lu (DV*)	E	76,90 DM
Ridge Rocar*	??	69,90 DM
Ring der Nibelungen*	DA	63,90 DM
'- Met im Tonkrug		12,90 DM
'- Trinkhorn m. Ständer 0,5 l (weitere a.A.)		29,90 DM
Rivers of Dawn*	??	73,90 DM
Rüsselsheim	DV	29,90 DM
Science Fiction Enzyclopädie	**DA**	**79,90 DM**
Shadow of the Comet	DV	29,90 DM
Shannara	**DV**	**73,90 DM**
Shellshock*	DA	78,90 DM
Sim Isle (Win95)*	**DV**	**78,90 DM**
Sim Town	DV	69,90 DM
Simon the Sorcerer 1	DV	39,90 DM
Simon the Sorcerer 2 (Win95)	DV	79,90 DM
Space Bucks*	DV	69,90 DM
Space Hulk (Win95)*	E	a.A.
Space Hulk Classic	DV	29,90 DM
'- Space Hulk Brettspiel (dt.)	TT	79,90 DM
Space Quest 6 (Win)	DV	77,90 DM
Spycraft: The Great Game (Win)+(Win95)*	**DV**	**73,90 DM**
'- Doomtrooper Starter	TCG	19,80 DM
'- Doomtrooper Inquisition	TCG	3,90 DM
'- Doomtrooper Warzone	TCG	3,90 DM
Star Trek Judgement Rites	**DV**	**23,90 DM**

Titel	Ver.	VKCD
Star Trek: 25th Anniversary	**??**	**23,90 DM**
'- Klingonische Musik CD	MUS	12,90 DM
'- Star Trek Mousepads	MUS	29,90 DM
'- Star Trek T-Shirts Gr. XL	MUS	34,90 DM
'- Star Wars - Angriff auf Hoth	**TT**	**49,90 DM**
'- Star Wars Rollenspiel (dt.+engl.)	REG	59,90 DM
'- Star Wars Starter	TCG	17,90 DM
'- Star Wars Booster	TCG	5,90 DM
Starball (Advantage Point)	DA	29,90 DM
Stargate*	??	53,90 DM
Strike Base*	DV	69,90 DM
System Shock	DV	29,90 DM
Terminator Future Shock	??	78,90 DM
TFX Eurofighter 2000	DV	83,90 DM
This means War! (Win)*	DV	87,90 DM
Thunder in Paradise	?	69,90 DM
Thunderhawk 2	DV	78,90 DM
Thunderscape	DV	76,90 DM
Top Gun - Fire At Will*	E	99,90 DM
Torins Passage	DV	84,90 DM
Touchè-Die Abenteuer d. Musketiers	DV	69,90 DM
UEFA Champion League*	DA	73,90 DM
Urban Runner*	DV	89,90 DM
Warcraft 2 (Win)	DV	78,90 DM
Warcraft 2 Exp. Disk*	??	a.A.
'- Demonworld Basiskasten	TT	59,90 DM
'- Demonworld Ork-Armeenbuch	QUE	24,90 DM
'- Demonworld Imperium-Armeenbuch	QUE	24,90-DM
Warhammer - Dark Crusad* (DV*)	E	73,90 DM
Warhammer - Im Schatten d. (DV*)	E	73,90 DM
'- Warhammer 40K	TT	99,90 DM
'- Weltenbrand	TT	64,90 DM
'- Citadel Starter-Farbset	ZUB	37,90 DM
Wing Commander 4	DV	98,90 DM
'- Wing Commander Mousepads	ZUB	14,90 DM
Worms	DV	69,90 DM
Zork Nemesis		**78,90 DM**
... und jede Menge Lösungsbücher	ab	19,95 DM
DISKETTENVERSIONEN AUF ANFRAGE !		

Ladenlokal:

NEUE STRASSE 1 · 21682 STADE
TEL (04141) 4 36 56 · FAX (04141) 4 36 58

DORT GIBT ES AUCH:
Tradingcards · Rollenspiele · Star Trek · Battletech · Magic ... und jede Menge Computerspiele. Schau rein - es lohnt sich!!!

Telefonische Bestellannahme – 24 Std. pro Tag: Neu! ONLINE Mail-Box 0 22 49 03

TEL (04140) 82 30 ODER 7 85 · FAX (04140) 7 85
PERSÖNLICHE ANNAHME: MO 10.00 - 22.00 UHR · DI - FR 10.00 - 18.00 UHR

* = bei Drucklegung noch nicht erschienen · **Vomö** = Vorbestellung möglich · DV = Deutsche Version · DA = Deutsche Anleitung · E = komplett Englisch · ?? = noch nicht bekannt
Lit = Literatur · **TCG** = Tradingcardgame · **TT** = Brettspiel · **ROL** = Rollenspielabenteuer · **QUE** = Quellenbuch · **VID** = Video · **REG** = Regelwerk
Versandkosten: Vorkasse DM 6,90 · Kreditkarte DM 8,90 · Nachnahme DM 9,90 + DM 3,- Post-NN-Gebühr · **ab DM 220,- Bestellwert versandkostenfrei!** · Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,— (Vorkasse nur per Euroscheck) · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat (bzw. Nachschub) reicht · Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen · Mit erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorangegangenen Preise ihre Gültigkeit · Bequem per Kreditkarte zahlen: Wir akzeptieren Eurocard, Visa, American Express, Electron, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron · 21682 Stade
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

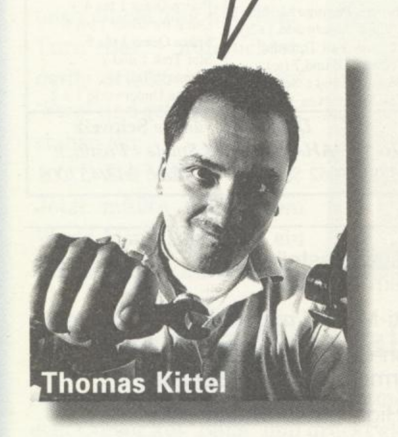






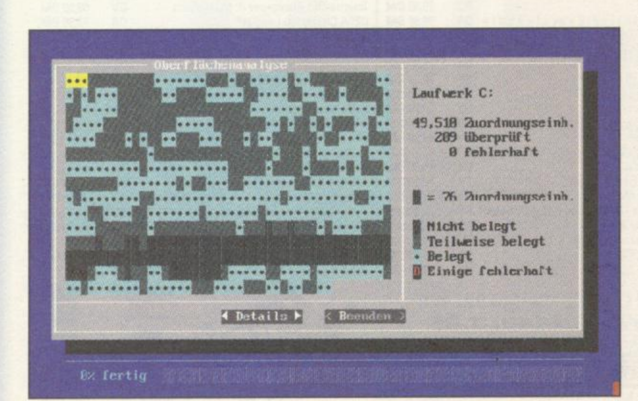


ERSTE HILFE



Unsere Erste-Hilfe-Seiten haben wir diesmal um ein kleines "Spezial" erweitert, in dem wir Hilfestellung zu einigen "typischen" Hilferufen geben, die uns täglich erreichen.

ScanDisk findet Ihr meist in Eurem DOS-Verzeichnis



Datenkiller

Ich habe das Spiel "TFX EuroFighter 2000" geschenkt bekommen und es natürlich sofort auf meinem Computer (Pentium 60, 8 MByte Festplatte, davon 262 MByte frei, TripleSpeed CD-ROM Laufwerk, SoundBlaster 16 und SuperVGA-Grafikkarte) installiert. Das Spiel lief auch wunderbar, aber nach ca. zwei Wochen startete mein Computer nicht mehr. Ich holte einen Fachmann, der wieder alles in Ordnung brachte. Er sagte mir, eines der Spiele hätte einzelne Dateien von der SoundBlaster- und Grafikkarte sowie von Windows 3.11 zerschossen. Ich installierte Windows, den SoundBlaster und die Grafikkarte neu. Dann löschte ich alle meine Spiele von der Festplatte und installierte sie (eines nach dem anderen) wieder, um herauszufinden, welches Spiel diesen Fehler verursacht hat. Ich bin ziemlich sicher, daß es am "EuroFighter" liegt. Und jetzt frage ich mich, kann es überhaupt sein, daß ein Spiel Software zerstören kann? Wenn ja, liegt das Problem am Spiel oder an der Software? Außerdem möchte ich noch wissen, worauf ich achten muß, wenn ich mir das nächste Mal ein Spiel kaufe, und ob ich "EuroFighter" nie wieder auf meinem Computer spielen kann?

Eric Wichmann, Gummersbach

Normalerweise "zerschießt" kein Programm irgendwelche Dateien von anderen Programmen, außer absichtlich (Viren). Trotzdem passiert es immer wieder, daß plötzlich Dateien beschädigt werden. Das geschieht meist durch einen Rechnerabsturz: Nicht alle Daten konnten dann ordentlich auf die Platte geschrieben werden, oder der FAT (File Allocation Table) wurde nicht aktualisiert. Die FAT ist ungefähr mit dem Inhaltsverzeichnis einer Loseblattsammlung vergleichbar. Wird ein Blatt entfernt, wird das im Verzeichnis vermerkt. Stürzt der Rechner während einer Festplattenoperation ab, kann es sein, daß der Ort der Datei nicht richtig eingetragen ist oder ein falscher Ort drinsteht. Schlimmstenfalls kann dieses Inhaltsverzeichnis sogar ganz zerstört werden, weshalb auf der Festplatte immer eine Kopie der FAT ist. Dummerweise kann es auch passieren, daß zwar der Ort einer bestimmten Datei richtig vermerkt, dieser jedoch nicht als belegt markiert wurde. Irgendwann wird die Datei dann überschrieben und niemand weiß, was daran schuld ist.

Genau das wird bei Dir passiert sein: Irgendwann ist Dein Rechner unter Windows abgestürzt und die Dateien wurden von fremden Programmen überschrieben. Deshalb sollte die Platte nach jedem Absturz mit "chkdsk" oder "scandisk" überprüft werden. Dabei mußt Du nur die Dateistruktur überprüfen. Eventuelle Fehler werden meist automatisch repariert – wenn nicht, weißt Du wenigstens, welche Dateien betroffen sind und kannst diese gezielt wieder mit den alten Dateien überschreiben.

SO GEHT'S

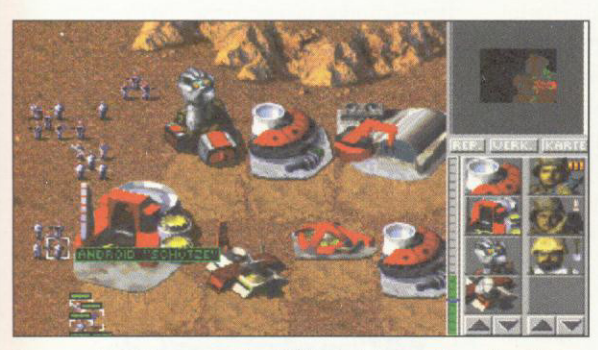
Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue" damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammere! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Erste Hilfe
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

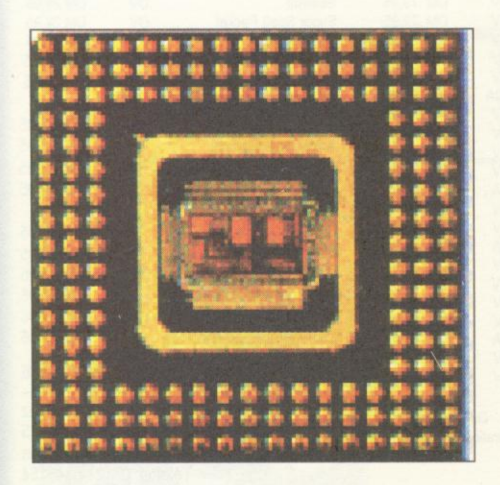
Vernetzt

Ich habe einen Pentium 100 und einen 286er. Nun würde ich gerne wissen, ob sich diese zwei PCs in einem Netzwerk verbinden lassen, und ob ich Spiele, die nur auf einem 386er, 486er oder Pentium laufen, im Netzwerk spielen kann. Übernimmt dann mein Pentium die ganze Rechnerei? Ich denke da an Spiele wie Bleifuß oder Command & Conquer. *Marc Lichnofsky, Leverkusen*

Ein paar Worte zum Thema "Netzwerke": In einem Netzwerk werden grundsätzlich nur Daten übertragen. So kann ein Rechner auf die Festplatte eines anderen Rechners zugreifen, als wäre es seine eigene. Auch lassen sich Daten direkt zwischen Rechnern austauschen, netzwerkunterstützte Spiele tun dies beispielsweise. Hier werden aber nur Ergebnisse aus Berechnungen mitgeteilt, jeder Computer muß diese Berechnungen für sein Spiel selbst vornehmen. Darum wird also der 286er im Netz ein Spiel nicht schneller berechnen können, nur weil er mit einem Pentium vernetzt wurde. Dennoch: Die Idee Deiner Frage wird bei professionellen Datenbanken bereits angewandt. Ein leistungsschwacher und somit preiswerter Rechner (Client) schickt nur eine bestimmte Abfrage – also zum Beispiel eine mathematische Formel – zum Server (einer sehr schnellen Workstation), dort werden die Berechnungen ausgeführt und dann nur noch die Ergebnisse zurückgeschickt. Dadurch muß sich ein Unternehmen beispielsweise nicht 20 teure 133er Pentiums kaufen, sondern eventuell nur einen, die restlichen sind preiswerte 486er. Das System heißt dann Client-Server-Architektur. Theoretisch könnte man das Ganze tatsächlich auch mit Spielen machen. Da jedoch hier meist neben umfangreichen Berechnungen auch extrem viele Daten verarbeitet werden müssen, wäre ein besonders schnelles (und damit auch sehr teures) Netzwerk erforderlich.



Command & Conquer: Auch hierbei kann der schnellste Pentium im Netz keinen 286er zum Flitzer machen



Schnellerer Prozessor?

Ich habe da eine Frage bezüglich der DX4/100-Prozessoren: Die werden doch in der Regel mit 33 MHz externem Takt und dem Faktor 3 betrieben. Würde es der Prozessor verkraften, wenn man den externen Takt auf 50 MHz erhöhen und mit Taktverdoppelung arbeiten würde? Könnte das die Systemgeschwindigkeit beträchtlich erhöhen?! *Heye Thomala, Frankfurt/Main*

Jeder 486er Prozessor (andere übrigens auch) benötigt für eine bestimmte Operation eine genaue Anzahl von Taktzyklen. Das bedeutet, daß die Rechengeschwindigkeit selbst immer vom internen Takt abhängt. Wie schnell der Prozessor mit seiner Umgebung kommuniziert, hängt natürlich vom externen Takt ab. Dementsprechend ist Dein Vorschlag richtig, daß der Datendurchsatz höher würde. Du hast jedoch keinen Einfluß darauf: Ob Dein Prozessor den externen Takt verdoppelt oder verdreifacht, ist schon in ihm selbst festgelegt. Es gibt zwar Bastler, die den Takt auf der Hauptplatine von 33 auf 50 MHz erhöhen und dadurch je nach Prozessor einen internen Takt von 100 bis 150 MHz erreichen. Vor solchen Aktionen können wir aber nur warnen: Durch die höhere Taktfrequenz steigt der Stromfluß innerhalb der CPU so stark an, daß er eine verdammt gute Kühlung braucht. Durch die höhere Belastung sinkt natürlich auch die Lebensdauer des Chips, im ungünstigsten Fall brennt er einfach durch und ruiniert auch noch die Hauptplatine. Also den Prozessor nur mit der Taktfrequenz einsetzen, für die er ausgelegt ist! Man liest zwar immer wieder davon, daß bestimmte Prozessoren auch höhere Taktfrequenzen vertragen oder sogar aus derselben Produktion wie höherwertige Chips stammen, eine Garantie dafür gibt es aber nicht.

Virenwirren?

Ich besitze einen 486 DX-2/66 mit 4 MByte RAM, 540 MByte Festplatte (geteilt zu je 270 MByte), 2-Fach CD-ROM-Laufwerk und ein 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk. Vor ein paar Tagen habe ich einen sogenannten Formvirus von meiner Festplatte gelöscht. Doch seitdem stürzt mein Rechner häufig ab und es kommt die Fehlermeldung PARITY CHECK. Dann muß ich einen Kaltstart machen, um den Computer wieder benutzen zu können. Das passiert, wenn ich aus allen Programmen raus bin und irgend eine Taste drücke. Und noch etwas: Beim Eingeben von "mem" und "memmaker" stürzt er auch ab und es folgt wieder ein Kaltstart. Was kann ich dagegen machen? Wenn ich demnächst um weitere 4 MByte aufrüste, passiert das dann auch? In der Power Play habe ich gelesen, daß man einen 8-MByte-PC haben sollte, um die Demos von der CD laufen lassen zu können. Jedoch gehen einige Spiele bei mir nicht. Warum? *Michael Gasch, Zävertitz*

Offensichtlich wurde der gefundene Virus nicht vollständig gelöscht oder es treibt noch ein anderer auf Deinem System sein Unwesen (es gibt sogar einen mit dem Namen PARITY). Du solltest folgendermaßen vorgehen: Boote den Rechner von einer garantiert virenfreien Diskette (also auf einem anderen Rechner mit dem "sys a:"-Befehl eine Systemdiskette einrichten, wenn Du noch keine hast). Starte dann ebenfalls von nachweislich virenfreien Disketten möglichst alle Virenscanner, die Du bekommen kannst. Der Start eines Virenscanners von einer infizierten Platte aus kann unsinnig sein, da viele Viren darauf programmiert sind, sich vor dieser Vorgehensweise zu verstecken. Wenn sich jetzt noch ein Virus findet und Deine Probleme gelöst sind, gut. Ansonsten hilft eventuell nur eine Neuformatierung der Platte. Allerdings lassen sich nicht alle Viren so einfach finden, andere können überhaupt nicht entfernt werden. Beim erneuten Bespielen der Festplatte solltest Du selbstverständlich jede Diskette vorher auf Viren prüfen – irgendwo mußt Du Dir den Virus ja schließlich eingefangen haben. Wenn es wirklich ein Virenproblem war, steht auch einer Speicheraufrüstung nichts im Wege. Zu Deiner letzten Frage: Wir können immer nur die technischen Mindestanforderungen für bestimmte Spiele oder Demos angeben. Da es jedoch eine fast unendliche Anzahl von Hardwarekomponenten gibt (sprich: in jeder Kiste steckt was anderes), können wir keine Aussage darüber machen, welches Programm wo auch wirklich läuft. Hier hilft eben in vielen Fällen nur Ausprobieren mit verschiedenen Speicherkonfigurationen und Hardwareeinstellungen.

Neu-PC mit Windows95?

Ich werde mir demnächst einen neuen PC kaufen. Wahrscheinlich einen P5-133 oder einen P5-150. Nun möchte ich den Rechner nicht nur zum Arbeiten (schreiben, zeichnen, etc.), sondern auch zum Spielen benutzen. Der PC hat Win95 vorinstalliert, die meisten Games laufen jedoch unter DOS. Was kann ich tun, damit DOS-Spiele problemlos unter Win95 laufen? Die Festplatte in ein C: und ein E: Laufwerk aufteilen? Statt einer Seagate-EIDE-Festplatte mit 2 GByte zwei einzelne Western Digital-EIDE 1 GByte einbauen lassen? Oder was gibt es sonst für Tricks? *Jonathan Hunziker, Oetwil am See*

Seitdem auf den meisten Power-Play-Redaktionsrechnern Windows95 läuft, haben wir kaum noch Probleme mit Spielen. Trotzdem hat es auch länger gedauert, bis die jeweils optimale Systemkonfiguration gefunden war. Sie besteht meist aus dem Aufruf eines Speichermanagers wie EMM386.EXE und dem Hochladen aller benötigten Treiber für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Maus und Tastatur. Da EMM386 verschiedene Arten der Speicherkonfiguration zur Verfügung stellen kann, müssen nicht mehrere Möglichkeiten zum Booten angeboten werden. Alle Treiber werden IMMER geladen, auch wenn Microsoft davon eher abrät – beim Start von Windows werden sie sowieso abgeschaltet. Spiele werden dann entweder als DOS-Einzelsession oder direkt als DOS-Programm im Fenster unter Windows95 gestartet. Langfristig lohnt es sich allein aus Betriebssystem-Gründen sicher nicht, die Festplatte in zwei Partitionen aufzuteilen oder gar statt einer sehr großen z.B. zwei große einzubauen: Der Aufwand steht in keinem Verhältnis zum erwarteten Resultat. Glücklicherweise springen ja immer mehr Spielehersteller auf den Win95-Zug, so daß wir alle auf immer weniger Probleme hoffen können...





Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

PC Player 3/96, Heinrich Lenhardt
„...Teamchef bringt wieder Sinn ins Manager-Leben...sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele..."

PowerPlay 3/96, Michael Galuschka
„Teamchef ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung"

PC Joker 3/96, Steffen Schamberger
„...motivierendes Gameplay...erfrischend neue Features...ein Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements."

PC Spiel 3/96, Stefan Arsef
„...vielseitige Optionen, frische Ideen und eine Menge Dauerspaß..."

PC Power 3/96, Martin Mirbach
„Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenloge."

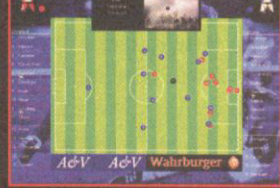






PC Games 3/96, Petra Maueröder
„...unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat."

PC Action 3/96, Christiane Bigge
„Echt Klasse...Endlich einmal Neues fürs Genre..."







Erhältlich für IBM PC und kompatible mit CD-ROM



ERSTE HILFE Spezial

In unserem Spezial zeigen wir Euch, wie Ihr die Ursachen vieler Hardwareschwierigkeiten erkennen und in vielen Fällen selbst beheben könnt.

Was tun? Ihr habt Euch ein neues Spiel gekauft, und obwohl der Rechner sonst mit den meisten anderen Programmen keine Probleme hat, läuft das Teil einfach nicht. In diesem kleinen "Erste Hilfe"-Schwerpunkt greifen wir viele solcher Standardfragen auf, die uns jeden Monat erreichen.
Einige unserer Tips werden Neueinsteiger problemlos nachvollziehen können, bei anderen sollte ein erfahrener Bekannter hilfreich zur Seite stehen – etwa, wenn es daran geht, den Rechner zu öffnen.

Handbücher lesen

Bei den Spezialisten der telefonischen Hotlines von Soft- und Hardwarefirmen ist er berühmt-berüchtigt: der RTFM-Fehler. RTFM steht für "Read The Fucking Manual" (Lies das verdammte Handbuch) und meint nichts weiter, als daß ein Großteil der auftretenden Schwierigkeiten mit einem genaueren Blick ins ungeliebte, aber sinnvolle Handbuch zu beheben wäre. Außer dem Handbuch müßt Ihr auch unbedingt auf Dateien wie readme.txt, liesmich.txt oder read.me achten, die im entsprechenden Spieleverzeichnis oder auf der CD-ROM zu finden sind. In diesen Textdateien wird auf mögliche Installationsschwierigkeiten hingewiesen.

Datenträger

Um sicherzustellen, daß Eure Probleme nicht Folge einer beschädigten Diskette oder CD-ROM sind, solltet Ihr die Datenträger auf mehreren anderen Rechnern testen. Läßt sich auch dort das Spiel weder installieren noch starten, ist ein physikalischer Defekt am Datenträger wahrscheinlich. Wenn eine Prüfung durch ScanDisk von Win95 oder den Norton-DiskDoktor das bestätigt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als das Spiel bei Eurem Händler umzutauschen. Aber bitte: Ihr solltet wirklich gründlich getestet haben, ob der Datenträger kaputt ist.

Minimalkonfiguration

Um weiteren Fehlerquellen auf die Spur zu kommen, installiert Ihr das Spiel im Minimalst-Modus: Alle Soundeffekte und die Musik werden im Setup deaktiviert, nach Möglichkeit die Grafik ins niedrigste Detail bei geringster Auflösung geschaltet und als Eingabegerät nur die Tastatur zugelassen. Könnt Ihr das Spiel anschließend starten, aktiviert Ihr nacheinander alle Optionen wieder, bis Ihr genau wißt, welche Hardwarekomponente schuld ist. Sollte es Probleme bei der Darstellung von hochauflösenden SuperVGA-Spielen geben, hat das meist mit fehlenden VESA-Treibern zu tun. VESA ist der gebräuchliche Grafikstandard für SuperVGA unter DOS, setzt aber einen bestimmten Treiber voraus. Bei sehr vielen Grafikkarten ist dieser Treiber fest in die Hardware eingebaut. Falls das bei Eurer Karte nicht der Fall ist, müßt Ihr den VESA-Treiber selbst laden. Ihr findet ihn normalerweise mit einer kleinen Anleitung bei dem Spiel oder der Software, die mit Grafikkarte bzw. Rechner geliefert wird.
Hat das Spiel Schwierigkeiten mit dem Joystick, könnt Ihr daran meist nicht allzuviel ändern: weil Programme auf den Joystick in einem standardisierten Verfahren zugreifen, kommt es normalerweise nicht zu Problemen – ein Joystick funktioniert, oder eben nicht. Eine weitere Fehlerquelle sind häufig mehrere Joystick-Anschlüsse. Wenn z.B. sowohl die Soundkarte wie auch eine spezielle Joystick-Karte einen solchen Port anbieten, kommt es zu diesen Konflikten. Entweder Ihr deaktiviert den Anschluß auf der Soundkarte (Handbuch!) oder entfernt die Joystick-Karte. Schwieriger wird es, wenn die Maus Probleme macht. Schließt Euren Nager über die andere serielle Schnittstelle an, also Com1 statt Com2 oder umgekehrt. Auch der Anschluß einer PS/2-Maus kann weiterhelfen:



Der runde Stecker gehört zu einer PS/2-, der andere zur seriellen Maus

PS/2-Mäuse werden nicht an die serielle Schnittstelle mit einem breiten Stecker, sondern mit runden Steckern an einen speziellen Anschluß – ähnlich dem der Tastatur – angeschlossen. PS/2-Mäuse funktionieren fast immer. Wenn sie Schwierigkeiten macht, liegt es aber meist an veralteten oder inkompatiblen Treibern: Ein neuer muß her.

Konfigurationsdateien

Viele Softwareprogramme richten eigene Treiber oder Programme in den Startdateien von MS-DOS ein. Manchmal kommen sich diese Programme gegenseitig in die Quere oder sind nach Änderungen der sonstigen Hard- und Software nicht mehr auf dem neuesten Stand. Deshalb sollten die beiden Startdateien autoexec.bat und config.sys



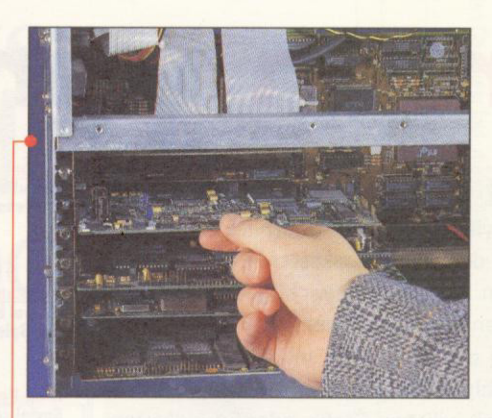
"ausgemistet" werden. Ihr öffnet die Dateien unter DOS mit dem Befehl "edit config.sys" oder **"edit autoexec.bat"**. Dann schreibt Ihr vor alle Zeilen, von denen Ihr auch nur halbwegs sicher seid, sie nicht mehr zu brauchen, ein "rem", was das Ausführen dieser Zeilen verhindert. Besonders Zeilen mit
* "vir", "mcafee" (Virenscanner)
* "screensav", "aftdrk" (DOS-ScreenSaver)
* "net" oder "novell" (Netzwerksoftware)
* "aspi" (SCSI-Treiber)
* "sb", "Blaster" oder "Sound"

solltet Ihr versuchsweise aus"rem"men. Bei der Installation von Soundkarten werden oft zu viele Treiber und Parameter eingetragen: Wirklich wichtig ist gerade bei original SoundBlaster-Karten meist nur die Zeile "set blaster=A220...". Alles andere ist überflüssig. Nicht aus der config.sys und der autoexec.bat entfernen solltet Ihr die Zeilen, die folgende oder ähnliche Dateien laden (nachfolgendes

ist nur als Beispiel gedacht und kann demzufolge bei jedem Rechner anders aussehen):
* device=c:\windows\himem.sys
* dos=high,umb
* c:\windows\command\mscdex.exe
* keyb gr,,C:\windows\command\keyboard.sys
Außerdem stehen dort noch weitere CD-ROM Treiber, die Ihr ebenfalls "rem" bearbeiten solltet (natürlich nur, wenn Ihr Probleme mit einem CD-Spiel habt). Diese Treiber heißen oft genauso wie der Hersteller Eures CD-ROM-Laufwerkes.

Karten

Wem all das bisher nicht weitergeholfen hat, der muß an das Innenleben des Rechners. Bevor Ihr Euren PC öffnet: Unbedingt den Netzstecker ziehen – sonst droht ein Schlag! Und vor dem Kontakt mit Rechner-Bauteilen müßt Ihr unbedingt einen geerdeten Gegenstand (etwa die Heizung) anfassen, um elektrostatische Ladungen abzubauen.
Ihr entfernt alle **Karten**, die nicht unbedingt notwendig sind – also raus mit Sound- und Netzwerkkarte, SCSI-Adapter, internem Modem und Joystick-Karte: Nur Grafikkarte und Festplatten/CD-ROM-Controller müssen bleiben. Wenn das Spiel sich anschließend starten läßt (vorher Sound ausschalten), baut Ihr die Karten rückwärts wieder ein, bis Ihr den Übeltäter gefunden habt. Habt Ihr einen möglichen Problemkandidaten ausgemacht,



kümmert Ihr Euch genauer um diese Karte. Auch dazu braucht Ihr wieder das Handbuch: Überprüft, ob alle Einstellungen korrekt vorgenommen wurden. Besonderes Augenmerk richtet Ihr dabei auf Stichpunkte wie IRQ, DMA und Interrupt. Solltet Ihr irgend etwas ändern, müßt Ihr meist auch die Software zur entsprechenden Hardwarekomponente neu installieren, um die veränderten Einstellungen auch dem Rest Eures PCs mitzuteilen.

BIOS

Hilft auch das nicht, solltet Ihr kontrollieren, ob sich in Eurem Rechner-BIOS falsche Einstellungen eingeschlichen haben. Das BIOS (Basic-Input-Output-System) ist sozusagen die zentrale Schnittstelle zwischen den einzelnen Bestandteilen Eures Computers. Wichtig: Bevor Ihr Euch an dieses zentrale BIOS macht, solltet Ihr Euch genau die alten Einstellungen auf einem Zettel notieren. Auf das BIOS könnt Ihr immer nur direkt nach dem Rechnerstart zugreifen: Meist wird es durch Drücken der "F1"- oder "entf"-Taste aufgerufen. Sobald Ihr im Setup seid, solltet Ihr auf folgende Punkte besonders achten: Zuerst ladet Ihr die in fast jedem BIOS vorhandenen Setup-, BIOS, Startup-Defaults: Das sind Minimaleinstellungen, die von den BIOS-Herstellern zu Testzwecken eingerichtet wurden. Oft läuft der Rechner damit nur sehr langsam, aber es kann normalerweise zu keinen Systemkonflikten mehr kommen. Des weiteren solltet Ihr die folgende Einstellungen probeweise ändern: Stellt alle Einstellugen mit Zeilen wie "Shadow...", PnP bzw. Plug'n'Play, oder Power Managment auf "Disable" oder "Abgeschaltet".

Wenn nichts hilft

Wenn Ihr Schritt für Schritt alle möglichen Fehlerquellen durchgegangen seid und trotzdem nicht spielen könnt, bleibt Euch meist nur noch der Gang zum Hersteller Eures PC oder zm Spielehändler – in manchen (weniger als allgemein angenommen) Fällen kann sich tatsächlich ein Bug in das Spiel eingeschlichen haben. Eventuell gibt es vom Hersteller ein Update, das mögliche Probleme behebt. Wenn Ihr bei einem guten Händler gekauft habt, solltet Ihr im Notfall das Spiel aber auch zurückgeben können. *tk/ste*

Wo gibt es neue Treiber?

Unter DOS braucht Ihr nur für die Maus und das CD-ROM-Laufwerk Treiber, die Grafikkarte benötigt für SuperVGA/VESA einen (der aber meist schon auf der Karte eingebaut ist). Die Soundkarte braucht einen Treiber, wenn sie nicht direkt von der Spielesoftware unterstützt wird. Wer ein Modem hat, kann sich neue und aktualisierte Treiber oft aus Mailboxen oder Online-Diensten oder aus dem Internet besorgen. Wir haben für Euch einige der wichtigsten Hardwarehersteller herausgesucht.

Firma	Telefon	Mailbox	CompuServe	WWW/Internet
ATI	0 89/46 09 07 77	0 89/46 09 07 76	GO ATITECH	http://www.atitech.ca
Creative Labs	0 89/9 92 87 10	0 89/9 57 72 37	GO BLASTER	http://www.creaf.com
Diamond	0 81 51/26 62 40	–	GO DMNDONLINE	http://www.diamondmm.com
ELSA	02 41/9 17 72 13	02 41/9 17 79 81	GO ELSA	http://www.elsa.de
EsCom	0 62 52/70 95 00	0 62 52/70 96 50	–	http://www.escom.nl
Gateway 2T	01 30/82 08 40	01 30/82 94 42	GO GATEWAY	http://www.gw2k.com
Hercules	0 89/89 89 05 73	0 89/89 89 05 76	GO HERCULES	http://www.hercules.com
Logi	0 89/89 46 73 00	0 89/89 46 74 67	GO LOGITECH	–
Matrox	0 89/61 44 74 33	–	GO GRAPHBVEN	http://www.matrox.com
Media Vision	0 89/61 38 14 50	0 89/61 38 13 96	GO MEDIAVISION	–
MicroSoft	0 89/31 76-0	–	GO MICROSOFT	http://www.microsoft.com
Miro	05 31/2 11 36 66	05 31/2 11 31 12	GO MIRO	http://www.miro.com
Orchid	0 89/6 88 16 86	0 21 32/8 00 75	GO ORCHID	http://www.orchid.com
Spea	0 81 51/26 62 40	0 81 51/1 29 21	GO SPEA	–
Vobis	0 24 05/4 44 43 44	0 24 05/9 40 47	GO VOBIS	http://www.vobis.de

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser großen Wert darauf, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerks orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso neu wie wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß



System
Das nötige Betriebssystem

Festplatte
So viel belegt das Spiel

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!

SUPER



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (für die Weeerbung...)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.


Knut Gollert
kn



Sascha Gliss
sg

Ulrich Smidt
us


Hartmut Ulrich
hu


Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste

3 gute Gründe für ein Abo



POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe __/__ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:



CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.



Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

73% 85%

Bilder auf

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test

richteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (für die Weeerbung...)



Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!

SUPER



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.



Knut Gollert
kn



Sascha Gliss
sg



Ulrich Smidt
us



Hartmut Ulrich
hu



Frank Heukemes
fh



Michael Galuschka
mg



Peter Steinlechner
ste


Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

WING COMMANDER IV
The Price of Freedom

Holt Popcorn und Cola 'raus! Ohne die störenden interaktiven Flugsequenzen ginge WC IV glatt als Spielfilm durch.

Endlich Frieden! Nach Jahrzehnten von Gewalt, Zerstörung und Verlust wurde der Krieg der Menschheit gegen die Katzen durch Colonel Blairs legendären Flug nach Kilrah ein für alle mal entschieden. Das Ergebnis ist bereits Spiele-Geschichte: Kilrah wurde zerstört, die überlebenden Kilrathi unterwarfen sich ob Blairs augenscheinlicher Tapferkeit sogleich ihrem Bezwinger und schnurrten fortan bestenfalls als friedliche Raumhändler durch die Weiten des Alls. Alles schön, alles gut, alles friedlich, könnte man jedenfalls meinen. Gäbe es da nicht diese Softwarefirma in Texas, die gar nicht daran denkt, Colonel Blair in den Ruhestand treten zu lassen, solange es auf dem Planeten Erde noch genügend solvente PC-Spieler gibt, die nach einer Fortsetzung der Abenteuer des abgehalfterten Jedis lechzen. Da Chris Roberts sich auch diesmal nicht den Platz auf dem Regiestuhl für die Movie-Sequenzen nehmen ließ, strotzt Wing 4 nur so vor Superlativen: Die Produktionskosten werden mit nunmehr zwölf Millionen Dollar angegeben, die Filmschnipsel wurden auf 35mm Kinofilm aufgenommen und gleich zwei Hallen in den Ren-Mar-Studios in Hollywood waren mit der Produktion wochenlang beschäftigt. Zur Story: Colonel Blair führt nach Ende der Kilrathi-Kriege ein geruhsames Leben als Farmer auf einem öden Planeten am Rande der Galaxis. Aber bevor er endgültig zum Träcker-Piloten wird, läuft ihm in seiner Stammkneipe Major Todd "Maniac" Marshall (Tom Wilson) über den Weg, mit dem offiziellen Auftrag, Blair aus der



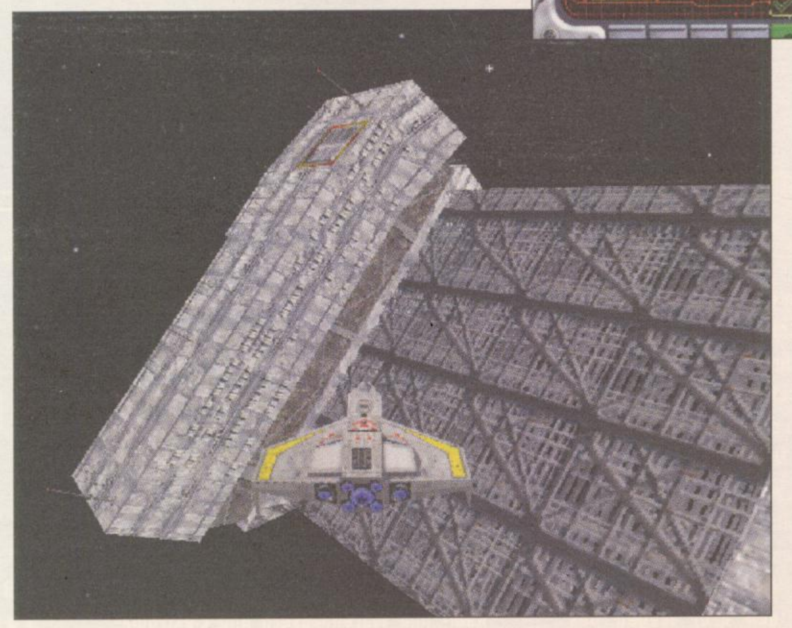

Die Rebelgang (v.l.): Dekker, Hawk, Panther, Maniac und Sosa

Völlig neu: Hier werdet Ihr über die Fähigkeiten Eurer Wingman aufgeklärt und teilt die Teams ein

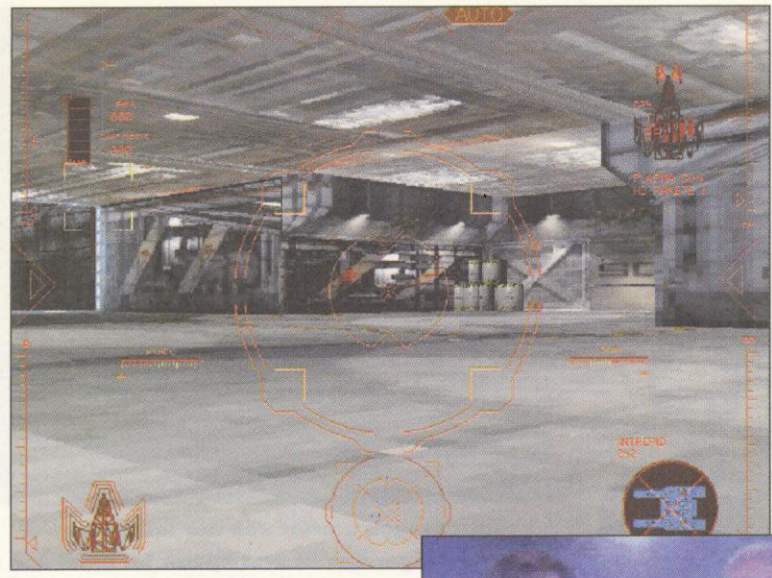




Cockpits gibt es in Wing IV leider nicht. Ihr müßt mit HUDs Vorlieb nehmen.



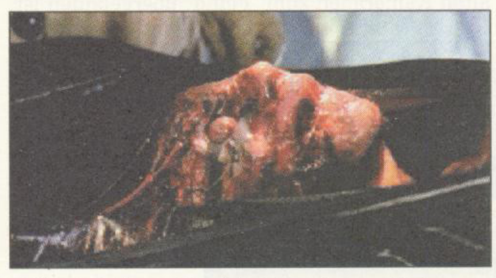
Da glüht der Pentium... Bei rechenintsiven Bildern wie diesem, geht selbst ein 133er in die Knie.

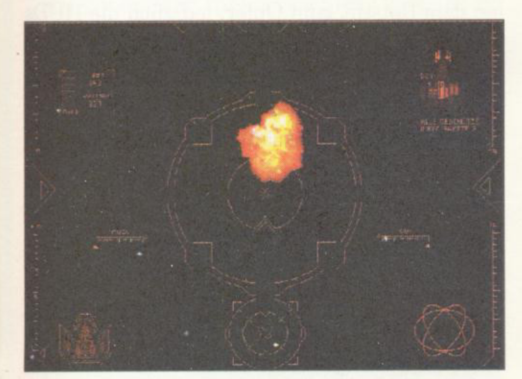


Im Inneren der Capital-Ships herrscht Detailfülle wie nie

Reserve in den aktiven Dienst zurückzuholen. Ohne langes Zögern schwingt sich Blair ins Cockpit und begleitet Maniac zum konföderierten Träger "Lexington". Hier trifft er zunächst auf einen alten Bekannten: Captain Eisen (Jason Bernard) ist der kommandierende Offizier des Trägers und weiht unseren Helden in die Situa-







Trotz Vakuum dröhnen die Explosionen pompös durchs All

Eklig: Blair und Dekker landen auf einem biowaffenverseuchten Planeten

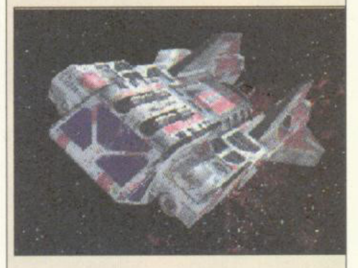


In der "Großen Versammlung" wird über Krieg oder Frieden mit den Grenzwelten abgestimmt

POWER PLAY VOLLTREFFER

JÄGER

Neue Flieger killen gut. Neben den altbekannten Maschinen aus Wing III fliegt Ihr u.a. in diesen Babies durch die Gegend.



Avenger: Schwerer Jagdbomber fürs Grobe



Banshee: Der leichte Allroundjäger



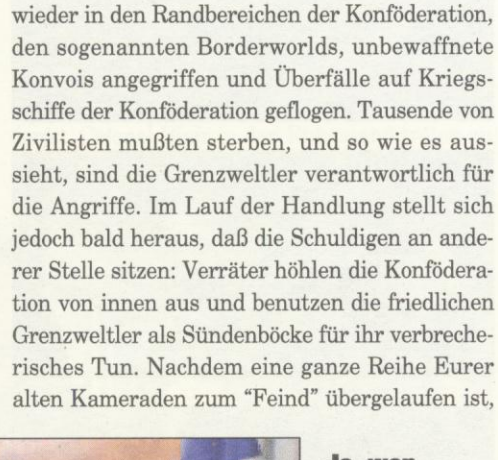
Dragon: Der Tarnkappenjäger der "Black Lance"



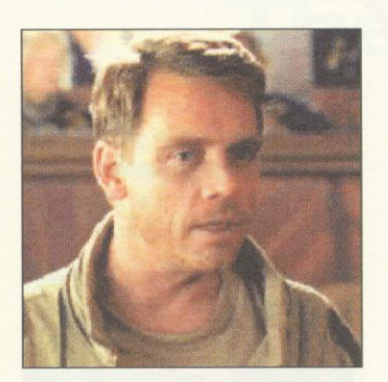
Vindicator: mittelschwerer Jäger, kann auch Torpedos tragen

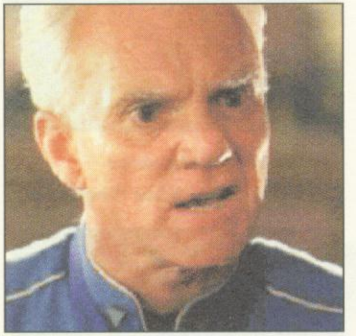
Vom PC nach Hollywood. Byte-Künstler Chris Roberts plant WC V als Kinofilm.





Unsere Dragon startet von der Intreprid. Der Geheim-Jäger taucht erst später im Spiel auf.

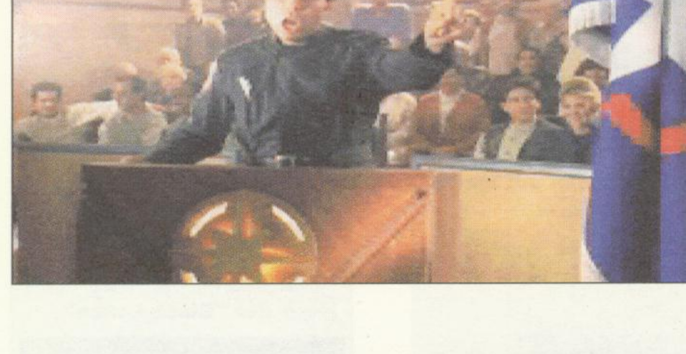




Gealterte Stars: Mark Hamill und Malcolm McDowell

tion ein. Unidentifizierte Jäger haben immer wieder in den Randbereichen der Konföderation, den sogenannten Borderworlds, unbewaffnete Konvois angegriffen und Überfälle auf Kriegsschiffe der Konföderation geflogen. Tausende von Zivilisten mußten sterben, und so wie es aussieht, sind die Grenzweltler verantwortlich für die Angriffe. Im Lauf der Handlung stellt sich jedoch bald heraus, daß die Schuldigen an anderer Stelle sitzen: Verräter höhlen die Konföderation von innen aus und benutzen die friedlichen Grenzweltler als Sündenböcke für ihr verbrecherisches Tun. Nachdem eine ganze Reihe Eurer alten Kameraden zum "Feind" übergelaufen ist, werdet auch Ihr vor die Wahl gestellt, auf welcher Seite Ihr künftig stehen wollt. Mehr von der Story zu verraten hieße, Euch den Spaß an Chris Roberts' "Spiel"-Film zu verderben, also schaut's Euch gefälligst selber an! Ach ja: Fliegen müßt Ihr in Wing 4 ja auch noch: Neben den aus Teil drei bekannten Jägern stehen Euch noch diverse Standardjäger und der hochgeheime Dragon-Prototyp zur Verfügung, der sogar über eine Tarnkappenvorrichtung verfügt. Die Cockpits fielen dem Rotstift zum Opfer, lediglich die HUDs der Flieger bekommen wir im Spiel zu sehen. Die 3D-Engine wurde noch einmal überarbeitet und die Objekte mit extraschmucken Texturen überzogen. Auch die unansehnlichen Bodenmissionen aus "Heart of the Tiger" wurden grafisch kräftig aufgemöbelt: Statt silberner Planetenoberflächen erwarten Euch nun bewaldete Dschungelplaneten, auf denen sich Panzer, Gebäude und andere Bodentruppen tummeln. Im Vergleich zu den Vorgängern glänzt "The Price of Freedom" in der Missionsplanung mit einer Art Pseudo-Interaktion: So stellt Euch Eurer kommandierender Offizier vor die Wahl, an welchen Kampagnen Ihr teilnehmen wollt, und in welcher Reihenfolge Ihr dann die Missionen fliegen wollt. sg

Ja, wen haben wir denn da? Wie weiland Alfred Hitchcock übernahm auch Chris Roberts einen Mini-Part in Wing IV.



Auch John Rhys-Davis ist wieder mit von der Partie. Er taucht allerdings fast nur in In- und Extro auf.



Never change a winning team. WC4 mag kein Innovationswunder sein, aber was soll's: Auch in der vierten Version ist der Commander besser als die meisten übrigen Computerspiele. Die Film szenen erreichen langsam Spielfilmniveau und sind so spannend, daß kaum jemand die Kilrathi vermissen dürfte; wir haben das altbewährte Missionsbaum-System wieder, und auch die Weltraumschlachten sind hervorragend wie eh und je: Von WC erwarte ich keine ausgefeilten Missionen à la "TieFighter", sondern aufwendige und (vor allem!) atmosphärisch dichte, packende Action mit nur leichtem taktischem Einschlag. Was wirklich stört, ist die im Vergleich zum Vorgänger deutlich schlechtere Synchronisation: Teils unpassende Sprecher, miserable Abmischung zwischen Stimmen und Hintergrund – Fans mit guten Sprachkenntnissen sei die Originalversion ans Herz gelegt.

SUPER

WING COMMANDER NOSTALGIE

Wing Commander

Daß Ende '90 ausgerechnet die kleine Spiele-Firma Origin das Weltraumepos "Wing Commander" veröffentlichte, war in Spielerkreisen



fast schon eine Sensation: WC sorgte vom Start weg für Begeisterung. Der damals noch namenlose Held trug Namen und Callsign des Spielers, eine schnelle Identifikation mit "Mr, Bluehair" fiel also leicht. Die Handlung war relativ einfach: Im Prinzip ging es darum, das Imperium der Kilrathi zu besiegen; an die Schwierigkeit, eine Fortsetzung logisch weiterzuführen, dachte niemand. Um vernünftig spielen zu können, brauchten damalige Weltraumflieger einen 286er, empfohlen war ein 386er mit 2 MByte RAM – für damalige Zeiten eine Traumkonfiguration. Zwei sog. "Secret Missions" sorgten für Nachschub.

Wing Cmdr. II - Revenge of the Kilrathi

Ein gutes Jahr später erschien "Wing Commander II". Gegenüber dem Vorgänger war vor allem die Hintergrundgeschichte ausgefeilter: Tarnkappenbomber zerstören die "Tigers Claw" und nur der Held hat es gesehen – leider



glaubt ihm niemand, und er wird auf einen Außenposten strafversetzt. Am Spiel hatte sich wenig geändert, Ihr flogt immer noch durch ein Bitmap-Universum: In den ersten beiden WC waren alle Objekte im All lediglich flache Bilder, die so geschickt bewegt wurden, daß der Eindruck von "Tiefe" entstand. Dafür verschlang das Programm mit "Speech Pack" sagenhafte 22 MByte auf der Festplatte. Auch für diesen Commander gab es zwei Zusatzdisketten: Die "Special Operations".

Wing Commander III - Heart of the Tiger

Erst nach drei langen Jahren gab es Nachschub für "Wing Commander"-Fans: Ende '94 erschien endlich der dritte Teil "Heart of the Tiger". Die Meinungen gingen ob der vielen Änderungen allerdings auseinander: Nicht jedermann konnte mit Mark "Skywalker" Hamill in der Hauptrolle etwas anfangen, und



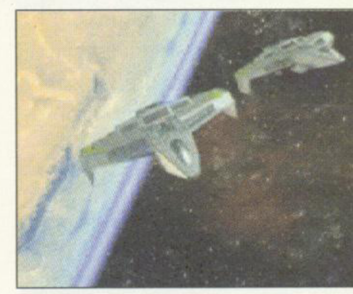
auch die Kilrathi im Muppet-Look fielen sowohl der Handlung als auch der Kritik zum Opfer – auf der letzten von insgesamt vier CD-ROMs zerstört eine in Bedrängnis geratene Konföderation kurzerhand den Heimatplaneten der Katzen. Dafür gab es für die – diesmal echte – 3D-Engine überwiegend Zustimmung: Nie zuvor gab es ein derart detailliertes Super-VGA-Universum. Am grundsätzlichen Spielprinzip hielt Origin allerdings fest, die stark actionorientierten Missionen waren nicht viel anders als bei den Vorgängern. ste



Schon im Intro macht Blair die unangenehme Bekanntschaft Seethers



Blair in Not. Warum unser Held hier so unsanft angefaßt wird, verrat´ ich nicht.



Bye, bye Farmer, hallo Raumpilot! Maniac und Blair verlassen den Agrarplaneten.



Knitterface Marc Hamill gibt zum zweiten Mal den Cmdr. Blair ab, die Spielergemeinde jubelt, und dazu hat sie auch Grund. Die Filmsequenzen schaffen es endlich, das vollmundige "interactive Movie"-Versprechen auf der Packung einzulösen: Hier seht Ihr, wohin die zwölf Millionen Dollar weitgehend geflossen sind. Ein weiteres Highlight des Raumfliegers ist die Story, die Euch bis zur letzten Filmsequenz vor den Monitor bannt. Die Actionsequenzen wurden zwar überarbeitet, aber im Kern erwartet uns ein sechs Jahre altes Spiel. Denn am altbekannten Ablauf hat sich seit Teil eins nichts geändert. Aber was soll's, es macht immer noch einen Heidenspaß, und darauf kommt es ja an. Zum Schluß muß auch ich mich über die wenig gelungene Übersetzung aufregen und die nicht vorhandenen Cockpits bemäkeln, ansonsten gebe ich Wing 4 meinen uneingeschränkten Segen.

SUPER

Name ..... **Wing Commander IV**
Genre .... Action
Hersteller .... Origin
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 110 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		75	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

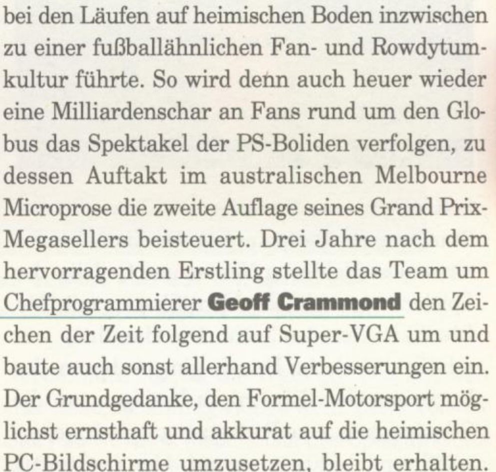
System .... DOS
Festplatte belegt ..... 30-56 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

Grafik **86%**
Sound **78%**
Spielspaß

85%

Bilder auf CD

FORMULA ONE GRAND PRIX 2



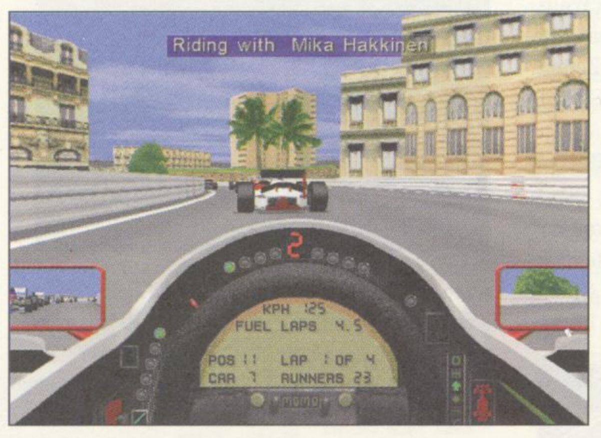
Spannung, Spaß und viel zu sehen: F1 Grand Prix 2 erfüllt gleich drei Wünsche auf einmal.

Die Formel 1 hat's geschafft: 1995 sahen 45 Milliarden Menschen auf der ganzen Welt die 17 WM-Läufe. Damit avancierte der Grand Prix-Zirkus zur erfolgreichsten Fernseh-Sportart überhaupt. Gründe für die ungeahnte Popularität existieren viele. Neben dem packenden Sport mit spannenden Rennen trug dazu auch sicherlich die unheilvolle 1994er Saison bei. Als trauriger Höhepunkt einer ganzen Unfallserie starben in diesem Jahr in Imola der Österreicher Roland Ratzenberger und der dreifache Weltmeister Ayrton Senna, einer der größten Rennfahrer aller Zeiten. Aus deutscher Sicht war an dieser Saison natürlich vor allem der erste WM-Titel "unseres" Michael Schumacher interessant, was bei den Läufen auf heimischen Boden inzwischen zu einer fußballähnlichen Fan- und Rowdytumkultur führte. So wird denn auch heuer wieder eine Milliardenschar an Fans rund um den Globus das Spektakel der PS-Boliden verfolgen, zu dessen Auftakt im australischen Melbourne Microprose die zweite Auflage seines Grand Prix-Megasellers beisteuert. Drei Jahre nach dem hervorragenden Erstling stellte das Team um Chefprogrammierer **Geoff Crammond** den Zeichen der Zeit folgend auf Super-VGA um und baute auch sonst allerhand Verbesserungen ein. Der Grundgedanke, den Formel-Motorsport möglichst ernsthaft und akkurat auf die heimischen PC-Bildschirme umzusetzen, bleibt erhalten. Simuliert wird im zweiten Teil allerdings nicht mehr die 91er, sondern die 94er Saison, was zum einen nicht übermäßig aktuell und zum anderen aufgrund der bereits erwähnten tragischen Ereignisse auch nicht besonders glücklich gewählt ist. Wenigstens läßt man Senna nicht während der Saison sterben, sondern ersetzt ihn von vornherein durch David Coulthard.

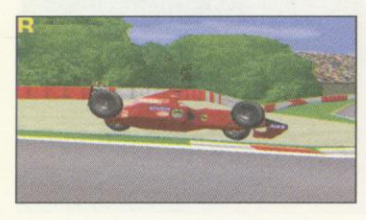
Die Menüstruktur blieb im Groben

ALTER HASE

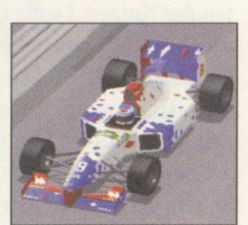
Mit "Revs" machte sich Geoff Crammond bereits auf dem C 64 einen Namen unter Rennsportfreunden. Es folgte mit "The Sentinel" ein Ausflug in fremde Gefilde, bevor er mit "Stunt Car Racer" und dem ersten Teil von "Formula One Grand Prix " zwei weitere Motorsport-Hits ablieferte.



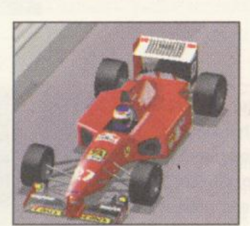
Unter SVGA meint man fast, wirklich in Monaco dabei zu sein

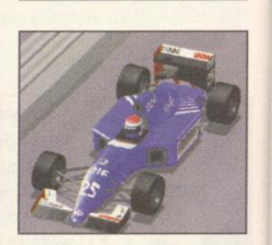
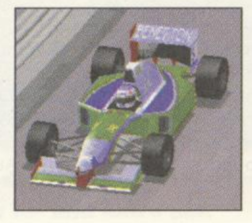


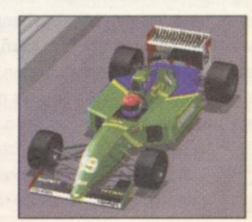
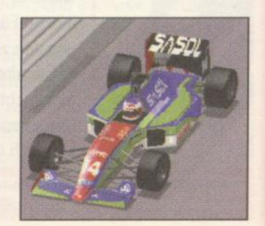
Kommt ein Alesi geflogen...



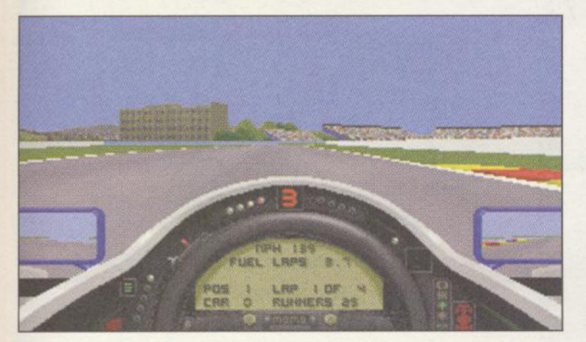


Die Formel 1-Generation 1994: Williams-Renault, Footwork-Ford, Sauber-Mercedes,Simtek-Ford, McLaren-Peugeot, Ferrari, Lotus-Mugen, Ligier-Renault, Benetton-Ford, Minardi-Ford, Larrousse-Ford und Jordan-Hart (von links oben n. rechts unten) Tyrrell-Yamaha und Pacific-Ilmor sind unseren Kameras leider entgangen.


Eine der Kameras beobachtet den Fahrer genauestens bei der Arbeit


Die niedrige VGA-Auflösung verhindert auf kleineren Rechnern zu starkes Ruckeln

Schöner kann's auch im Fernsehen kaum sein: Ein Ferrari scheucht einen McLaren vor sich her

unverändert. Kurzentschlossene haben nach wie vor die Möglichkeit, mittels eines "Quick Race" ohne Training und dem umständlichen Tuning schnell ein paar Runden inmitten einer Horde von 25 anderen Boliden zu drehen. Formel 1-Gourmets schwelgen dagegen in den umfangreichen Optionen. Enorm ausgebaut wurde insbesondere die Werkstatt, Eure Renner sind jetzt bis hin zu jedem einzelnen Rad penibelst einzustellen, um eine wirkliche Chance auf Bestzeiten zu erlangen. Unverständlicherweise ging die Verstellspanne der Spoiler gleichzeitig von 64 auf 20 Stufen zurück. Entspricht das Chassis den eigenen Wünschen, geht es an eine der 16 Rennstrecken. Neben der Möglichkeit, die zuvor vorgenommenen Einstellungen in ein paar Testrunden auszuprobieren, könnt Ihr ein einzelnes Rennen fahren oder gleich die komplette Saison in Angriff nehmen. Natürlich läßt sich von der Renndistanz bis zum Intelligenzlevel der Gegner so ziemlich jeder Parameter einstellen, der den Einstieg ins Formel 1-Leben erleichtert. Ausgesprochen nützlich sind in diesem Zusammenhang die zuschaltbaren Fahrhilfen. So könnt Ihr dem Computer das Schalten und sogar das Bremsen überlassen, blendet die Ideallinie auf der Fahrbahn ein oder macht Euer an und für sich sehr fragiles Fahrzeug unzerstörbar. Aufgrund der im Vergleich zum Vorgänger deutlich gestiegenen Realitätsnähe und dem damit verbundenen erhöhten Schwierigkeitsgrad (ein Formel 1-Auto zu bewegen ist nun mal alles andere



Die Tuningabteilung hat in ihrer Komplexität mit IndyCar II gleichgezogen

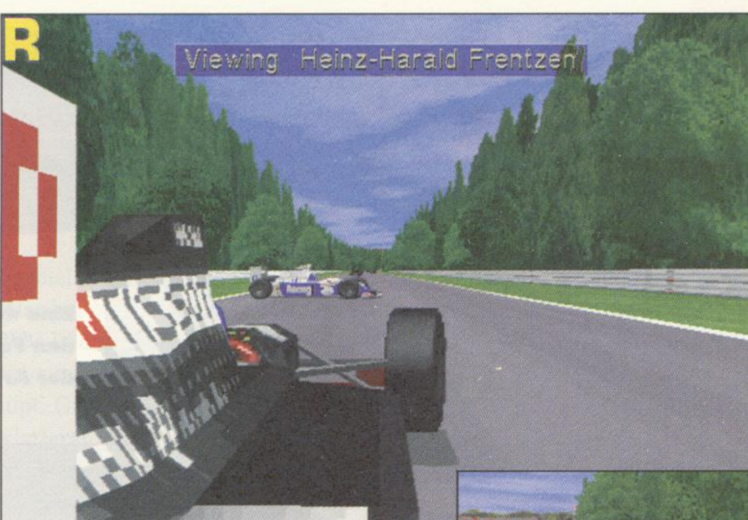
Trotz toller Ansätze gibt es für mich nach wie vor keine Simulation, die das sensible Zusammenspiel des Fahrers mit der Technik nachempfinden könnte. F1 GP2 kommt der Sache aber immerhin näher als jede andere Software – sofern man ein solides analoges Lenkrad benutzt. Endlich wirken sich gezielte Änderungen des Setup spürbar aber nicht zu irrsinnig auf das Fahrverhalten aus, endlich entspricht der Grip echten Formel-Slicks, endlich hört sich der Sound des Fahrzeugs beim Beschleunigen, Schalten und Bremsen wie ein Zehnzylinder an und klingt nicht wahlweise wie eine wildgewordene Hummel oder ein Zuchtbulle mit Blähungen. Wäre es darüber hinaus bereits möglich, auf dem PC das Gefühl für Raum und Tiefe noch zu verstärken, wie das einige Next-Generation-Konsolen mit speziellen 3D-Prozessoren bereits realisieren, käme man der perfekten Illusion schon sehr sehr nahe.

SUPER



Nochmal Monaco: Hier quält sich das Feld mit knapp 60 km/h durch die enge Hafenschikane







Gleich krachts: Damon Hill hat sich quergestellt

Grand Prix 2 übernimmt von IndyCar II die Krone der besten Rennsimulation.



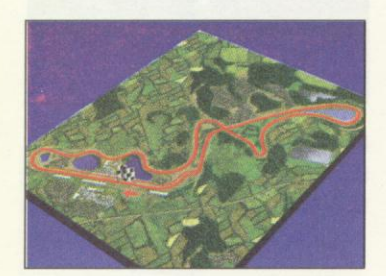
Beim Reifenwechsel und Nachtanken kommt es auf Zehntelsekunden an



Business as usual: Werbung ist auch in der Formel 1 allgegenwärtig



Diesmal erwischt es Alesis Teamkameraden Gerhard Berger



Jeder Strecke wurde eine Übersicht spendiert

als einfach) dürften diese Hilfsmittel bei so manchem länger angeschaltet bleiben als im leichter zu beherrschenden ersten Teil.
Einmal auf der Strecke, fallen nach ein paar Runden mehrere Besonderheiten auf: Zum ersten natürlich die exzellente, extrem detailreiche SVGA-Grafik, die allerdings erst ab einem gut konfigurierten 133er Pentium so richtig zur Geltung kommt. Zum zweiten hat Crammond einen der Mängel des ersten Teils abgestellt. Wer sich mit finsterer Miene daran zurückerinnert, daß unrealistischerweise nie ein Fahrzeug wegen technischen Defekts ausfiel, dessen Gesicht kann sich wieder aufhellen. In F1 GP 2 fallen die Boliden immer wieder aus, sogar relativ häufig. Das gleiche Schicksal kann aber auch Euch selbst ereilen. Die Replay-Funktion blieb, die Kameraperspektiven haben sich mehr als verdoppelt, inklusive einer der echten **Bordkamera** nachempfunden Sicht vom Heckflügel aus. Ebenfalls unverändert ließ Microprose den eigenwilligen Mehrspielermodus: Zwar können theoretisch alle 26 Autos von Mitspielern gesteuert werden, allerdings darf dann z. B. bei einem 80-Runden-Rennen jeder nur zwei bis drei Runden selbst drehen, während der übrigen Zeit berechnet der Computer die Fahrt. Dank Modemunterstützung steht auch einem echten Zweispielerritt nichts im Weg. Übrigens: Unsere Prozessorempfehlung im Wertungskasten bezieht sich auf detailreiche SVGA-Grafik in annehmbarer Geschwindigkeit. Für den deutlich flotteren VGA-Modus "genügt" jeder Pentium oder ein ultraschneller 486er. mg



Hockenheim, die lange Waldgerade: 230 km/h, 5.Gang; 260, 270, 6.Gang; 300, 310. Vor der Schikane hart runter bis auf 120. Doch dann klemmt der 6. Gang. Ich bremse verzweifelt, quetsche den Wagen gerade noch so an einem Konkurrenten vorbei, bis gar nichts mehr geht: Getriebeschaden. Ihr seht schon, Grand Prix 2 ist gnadenlos realistisch und unterstreicht dies mit einer fast perfekten SVGA-Grafik. Konsequent wurden die wenigen Schwachpunkte des Vorgängers ausgemerzt. Endlich gibt es technische Defekte, endlich mehr Kameraperspektiven, endlich detailliertere Fahrzeugtuning. Die hohe Wertung hat sich F1 aber letztendlich mit dem genialen Fahrverhalten verdient. Nach ein paar Kilometern beschleicht einen das Gefühl, daß sich auch ein echter Formel 1-Wagen genau so anfühlen muß. Für mich ist Formula One Grand Prix 2 schon jetzt das Spiel des Jahres.

SUPER

Name **Formula One Grand Prix 2**
Genre ....Rennspiel
Hersteller ....Microprose
Niveau ....einstellbar
Preis ....ca. 130 Mark
Spieler ....1 bis 2 (gleichzeitig)

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		40	
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System ....DOS
Festplatte belegt ....10 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Tastatur,
......................Joystick
Extras ......Modemunterstützung

Grafik 85%
Sound 63%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

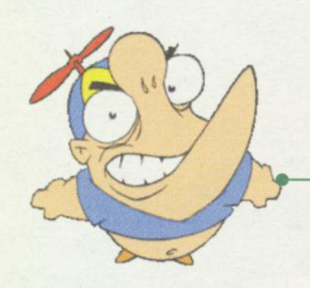


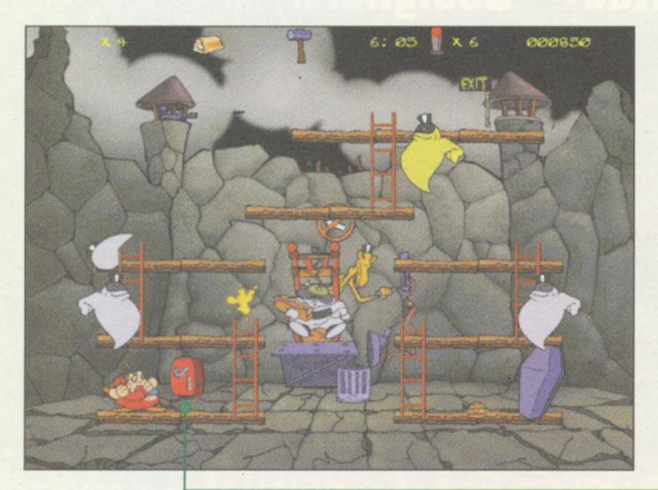
ARCADE AMERICA

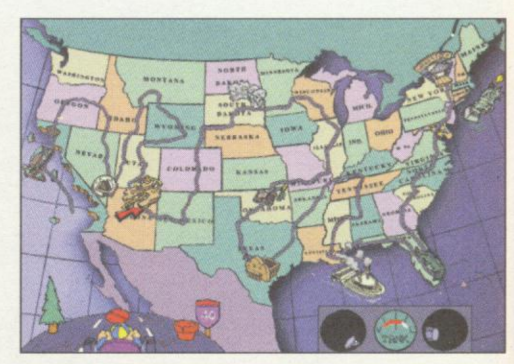
Abgedreht-komisches Jump'n'Run von "7th Level".

Monsterbacke Joey hat ein Problem. Da bekommt der kleine Nachwuchsmusikus die Chance seines Lebens und darf beim Woodstock-Festival auftreten, aber leider: Beim Versuch, ihn morgens zu wecken, sprengt sich die Begleitband in die Luft und plumpst verteilt in irgendeinen der amerikanischen Bundesstaaten. Endlich aufgewacht, hat Joey nur eine Chance: Er schnappt sich sein Auto mitsamt Bandwohnwagen und sucht seine Kumpels.

Bevor es im eigentlichen Jump'n'Run der "Battle Beast"-Macher "7th Level" zur Sache geht, darf sich Joey auf einem Mini-Highway mit Extraleben und Munition versorgen; wenn er nicht aufpaßt und in eines der zahlreichen Hindernisse donnert, gibt's später Zeitstrafen. Endlich angekommen, fängt das Spiel an: Um seine Freunde einzusammeln, muß sich **Joey** unter Zeitdruck durch jeweils vier, fünf Bildschirme hüpfen und bestimmte Gegenstände einsammeln: Um einen Kumpel aus dem Knast Alcatraz zu befreien, braucht er z.B. einen Hammer. Dazu legt Joey alle auffindbaren Schalter um und kämpft sich tapfer durch Extralevel. Natürlich wollen unserem Fat-Mac allerlei Monster an den Kragen: Von außerirdischen Sintatra-Kopien in Las Vegas über gefährliche gelbe Gummischlauchboote ist so ziemlich alles dabei, was typische amerikanische Kids zu Tode erschreckt. Joey kann seine Feinde entweder auf klassische Art mit Distanzgeschossen eindecken oder aus der Nähe mit einem gezielten Wippen der frontalen Hängepartie – im Spiel "Bauchbombe" genannt – aus den Latschen hauen. Allerdings kommt es in "Arcade America" weniger auf reine Action an: Bevor Ihr loslegt, solltet Ihr in Ruhe den besten Weg ausfindig machen. "Arcade America" läuft unter Windows 3.1/95 in SVGA von bis zu 800 x 600 Pixeln. Ähnlich wie in "Battle Beast" aus dem gleichen Hause, überzeugen Joeys Abenteuer durch die stellenweise umwerfend lustigen und glänzend animierten Comic-Grafiken. Highlight in der deutschen Version: Nina Hagen spricht Joeys hysterisch-besorgte Mutter. Sobald Sohnemann an einem der übers ganze Spiel verteilten **Telefone** vorbeikommt, klingelt es und Joey wird von der liebevollen Frau Mama mit Ermahnungen überschüttet. Auch wer nicht auf die Hagen steht: Die Telefonate sind brüllend komisch und wären allein Grund genug, durch ganz Amerika zu hüpfen. *ste*







Auf dem Highway fahrt Ihr auf einer von drei Spuren



GUT

Rülps, noch 'nen Hamburger bitte, irgendwie regt dieses Programm meinen Appetit an. "Arcade America" bietet wunderbar gezeichnete Unterhaltung der lustigsten Art, derart abwechslungsreiche und genial-komische Animationen sind leider selten. Auch das Spiel selbst überzeugt: Die Level wurden abwechslungsreich und clever designt, der Spieler muß fast immer zu Beginn überlegen, wie der Ausgang erreicht wird. Schade, daß "Arcade America" nicht ganz frustfrei ist: Da wohl kaum jemand die kniffligen Level auf Anhieb schafft, plagt der immer wieder zu absolvierende und übertrieben lange Anfahrtsweg zum eigentlichen Spiel; so lustig es ist, wenn Joeys Auto in den Allerwertesten eines riesigen Bären knallt – einmal hätte auch gereicht. Wesentlich mehr stört aber, daß abservierte Bösewichte immer wieder auftauchen, und sei es nur nach einem kurzen Extralevel.

Name .... **Arcade America**
Genre .... Action
Hersteller .... 7th Level/BMG
Niveau ....einstellbar/mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System Win3.1/95
Festplatte belegt .. min. 0,4 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, ... Joystick/Gamepad
Extras .... keine

Grafik **80%**
Sound **81%**
Spielspaß

73%

BATMAN FOREVER

Man spart sich als Spielehersteller viel Aufwand und teure Werbeaktionen, wenn man sich trittbrettfahrerartig an den Erfolg eines Kino-Blockbusters anhängt und die dazugehörige Computer-Adaption liefert. So geschehen bei "Batman Forever" von Acclaim. Ihr zwängt Euch in die Latexhaut des Dunklen Ritters, klemmt Azubi Robin unter den Fledermausärmel und eilt zur Rettung Gotham Citys vor den beiden latent diabolischen Freaks Harvey Two-Face und The Riddler durch acht grafisch düstere Level. Natürlich setzt es dabei reichlich Handkantenhiebe für die heranstürmenden Hilfskräfte des Bösen. Mit dem "Batrope" schwingt Ihr zwischen den Stockwerken eines Levels hin und her. Auch Sammlerqualitäten sind gefragt: PowerUps stärken die Heldenbrust, während die vereinzelten Fragezeichen-Icons kleinere, als Wortspielereien verschlüsselte Tips geben. Atmosphärische Pluspunkte heimst "Batman Forever" für die Musik und die gerenderten Cutscenes ein. Das Spiel an sich rangiert zwar noch anderthalb Klassen über dem schnarchigen Kollegen "Separation Anxiety", dennoch begleitet Euch der Murks auf Schritt und Tritt: Trotz digitalisierter Schauspieler bewegen sich die Charaktere ruckartig und unnatürlich, bei mehr als drei Sprites gleichzeitig bekommt das Scrolling Geschwindigkeitsprobleme, die Steuerung ist unpräzise. Allgemein schlafwandelt das "dynamische Duo" in eher behäbigem Tempo über den Screen. Mein Rat: Laßt das Cape lieber im Schrank hängen! *us*



Bloß nicht zuviel Abwechslung! Ubeltäter-Sprites von der Stange.

Name .... **Batman Forever**
Genre .... Acclaim
Hersteller .... Action
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 120 Mark
Spieler .... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

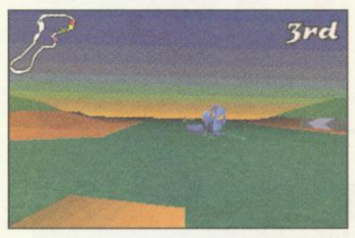
System .... DOS
Festplatte belegt .... 36 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... keine

Grafik **44%**
Sound **60%**
Spielspaß

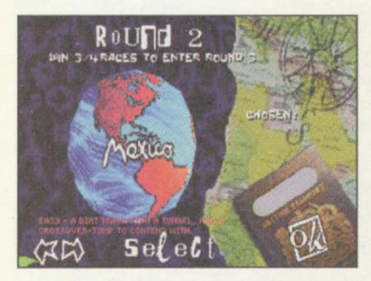
47%

BIG RED RACING

Mit dem Abschleppkran über Stock und Stein – Domark lädt Euch zu einem wirklich ungewöhnlichen Rennspiel ein.



Die Grafik ist teilweise arg schlicht geraten und in häßliche Farben getaucht



Auf dieser etwas eckigen Erdkugel sucht Ihr Euch den Kurs aus

Hubschrauber, Hovercraft-Boote, Mondbuggies oder auch sechsrädrige Amphibienfahrzeuge hatten bislang eigentlich überhaupt nichts gemeinsam, außer, daß sie alle der menschlichen Fortbewegung dienlich sind. Diesem bedauernswerten Zustand bereitete das mittelenglische Programmierteam Big Red Software nun ein Ende und vereinte diese und noch ein Dutzend andere, ebenso skurrile Fortbewegungsmittel in einem Rennspiel unter dem Namen „Big Red Racing". Richtig spacig geht es auch auf den über 20 Rennstrecken zu. Neben jedem Erdteil wurden ebenso die unendlichen Weiten des Alls mit eigenen Kursen bedacht: Auf dem Mond läßt es sich wegen der geringeren Schwerkraft besonders gut über die Schanzen hüpfen. Etwas anders als gewohnt geht es im Tournament-Modus ab. Es gibt keine Meisterschaftspunkte, die unter den sechs teilnehmenden Fahrzeugen verteilt werden, nur der Sieg zählt. Für das Erreichen der nächsten Runde mit neu verfügbaren Strecken ist eine ständig steigende Siegquote notwendig.

Technisch griff Big Red Software tief in die Trickkiste. Um das Tempo der 3D-Grafik möglichst schnell zu halten, sind die Flächen nicht von vornherein texturiert, sondern erscheinen zunächst als nackte Polygone in der Landschaft. Erst nach einer einstellbaren Verzögerung legen sich die Pixelmuster auf die Objekte. Wer trotzdem mit Geschwindigkeitsproblemen kämpft, kann den Bildschirmausschnitt bis hinunter zum Postkartenformat verkleinern. Andersherum können Rennfans mit einem dicken Pentium unter der Haube in einen kaum schöneren Super-VGA Modus schalten, der aber nur auf wirklichen Sprintern ab 100 MHz aufwärts erträglich schnell läuft. *mg*



Der Muldenkipper ist eines der spaßigsten Autos im Spiel, hier springt er in voller SVGA-Pracht

Aus der Cockpitperspektive manövrieren sich die Fahrzeuge spürbar schwieriger



GUT

Selten ist mir eine Bewertung ähnlich schwer gefallen wie diesmal. Zu sehr wechseln sich Höhepunkte und Schwachstellen bei Big Red Racing ab. Hauptsächlich in puncto Grafik hinkt es trotz SVGA-Option dem Standard ein paar Reifenbreiten hinterher und beweist ganz nebenbei, daß "schlicht" nicht automatisch "schnell" heißen muß. Da überzeugt die von allem unnötigen Ballast befreite Raserei schon eher durch ihre inneren Werte. Die größtenteils abgedrehten Fahrzeuge – ich steh' besonders auf den Muldenkipper – in Verbindung mit den reichlich vorhandenen, abwechslungsreichen Strecken sorgen für wochenlanges Rennvergnügen. Besonders groß dürfte die Anhängerschaft bei den Multiplayerfreunden sein, die Big Red Racing vom Splitscreen über zwei Modemvarianten bis zur Netzwerkunterstützung mit allen möglichen Varianten verwöhnt. Und das ist mir dann gerade noch ein Lächeln wert.

Name	**Big Red Racing**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Domark
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkunterstützung

Grafik 64%
Sound 70%
Spielspaß

Solo	Multi
67%	70%

Bilder auf [CD]

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland) — hotline news 09674-8405 — Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr!

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	65.90
11th Hour	DA	88.90
1942 Pacific.. Gold	DA	39.00
A-IV Networks	DV	82.90
Aces of the Deep	DV	77.90
Across the Rhine	DV	53.90
Action Soccer Deluxe	DV	72.90
▪ AH-640 Longbow	DV	84.90
Albion	DV	79.90
Aliens	DV	69.90
Alien Odyssey	DA	69.90
Alone in the Dark 1+2	DV	55.90
▪ Angel Devoid		62.90
Anvil of Dawn		62.90
Apache Longbow	DV	68.90
▪ Arcade America		78.90
Archibald Appelbrooks	DV	68.90
Ascendancy	DV	77.90
▪ Assault Rigs	DA	68.90
B 17 Flying..		19.50
Baryon	DA	54.90
Battle Isle 3	DV	71.00
Beavis & Butthead	DV	65.90
Bermuda Syndrome	DV	77.90
▪ Big Red Racing	DV	72.90
Biing	DV	59.90
Bioforge	DV	56.90
Bleifuß	DV	56.90
Bundesliga M. Hattrick		62.90
Buried in Time	DV	75.90
Burning Steel 3	DA	44.90
▪ Burning Steel 4	DV	68.90
Caesar 2	DV	77.90
Capitalism	DV	68.90
Caribbean Disaster	DV	85.90

Microsoft SideWinder 3D Pro & Fury 3 115.-

Titel		Preis
Carrier Strike Force	DV	82.90
Casino Deluxe	DA	49.90
▪ Championship Manager 2		89.90
▪ Championship Pool		30.90
Chewy Esc. f. F5	DV	62.90
▪ Chronicle o.t. Sword		75.90
▪ Chronomaster	DA	75.90
Civil War/America..	DV	82.90
CivNet	DV	89.90
Civilization	DA	42.90
Claim to Power		78.90
Clearing House	DV	66.90
Colonization	DV	85.90
Comanche incl. Miss.	DV	44.90
Command + Conquere	DV	87.90
▪ - Mission Disk	DV	29.90
▪ - Mission Disk engl.		39.90
▪ Conqueror a.d. 1081	DV	75.90
Crusade	DV	79.90
Crusade - No Remorse	DV	79.90
▪ Cyberia 2	DV	75.90
▪ Cybermage	DV	80.90
▪ Cyberstorm	DA	71.90
▪ Daggerfall	DV	81.90
Day of Tentacle	DV	35.90
Deadalus Encounter	DV	87.90
▪ Deadline		69.90
▪ Death Gate	DA	75.90
Der Clou + Profidisk	DV	29.90
Der Patrizer	DV	34.90
▪ Der Planer 2	DV	73.90
Der Reeder	DV	75.90
▪ Der Seelenturm	DV	65.90
Der Talismann	DV	68.90
Destruction Derby	DA	88.90
Die Fugger 2	DV	75.90
Die Siedler Classic	DV	35.90
▪ Die Siedler 2	DV	79.90
Dime City	DV	79.90
▪ Discworld	DV	75.90
Dogfight		19.50
Druidenzirkel	DV	62.90
▪ Duke Nukem 3D		a.A.
▪ DSA 3-Schatten über Riva		a.A.
▪ Dungeon Keeper	DV	85.90
Dungeon Master 2	DV	83.90
▪ Earthsiege 2	DA	71.90
Empire 2		64.90
▪ ESPN Extreme Games		56.90
▪ Evocation	DV	69.90
▪ Expect-No Mercy		79.90
Extreme Pinball	DA	59.90
F-14 Fleet.. Gold	DA	44.90
F-117 A Nighthawk		19.50
Fade to Black	DA	84.90
▪ Fast Attack	DV	65.90
Fatal Racing	DV	62.90

Titel		Preis
Fifa Soccer 96	DV	79.90
Flight of Amazon Queen		79.90
Flugsimulator 5.1	DV	103.90
- BAO Flight Shop	DA	75.90
- BAO Tower	DA	79.90
▪ Form. One Grand Prix 2		94.90
Frankenstein	DV	82.90
▪ Front P. Football 96		65.90
▪ Gabriel Knights 2	DA	76.90
▪ Gene Wars	DV	79.90
▪ Gone Fishing		39.90
Grand Prix Manager	DV	85.90
Harpoon 2		75.90
Hattrick (Ikarion)	DV	78.90
Heart of Darkness		88.90

DIE FUGGER 2 75.90
CYBERMAGE 80.90
WING COMMANDER IV 99.-
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 94.90

Titel		Preis
Heroes of Might + Magic		72.90
Hi Octane	DV	39.00
History Line Classic	DV	26.90
Hugo 3	DV	62.90
Imperium Romanum	DV	79.90
Indy Car Racing 2	DA	75.90
In the first Degree	DV	75.90
Jagged Alliance	DV	87.90
▪ John Madden 96	DA	79.90
▪ Johnny Bazookatone	DA	69.90
Kaiser Deluxe	DV	59.90
Kings Quest 7	DV	38.90
Kiyeko & die Diebe..	DV	59.90
Knights of Xentar	DV	85.90
Krypton Egg		44.90
Larry 1-6	DA	49.90
Links 386 pro	DA	74.90
- Course Cog Hill		51.90
- Course Mauna Kea		51.90
Little Big Adventure	DV	69.90
▪ Locus	DA	87.90
Loom		29.90
Lost Eden	DV	75.90
Mad News	DV	67.90
Mad TV	DV	23.90
▪ Mad TV 2		73.90
Magic Carpet 2	DV	79.90
▪ Maniac Karts		35.90
Mechwarrior 2	DV	75.90
- Mission Disk		42.90
Mephisto Genius 2	DV	82.90
Micro Ma. 2 Special	DA	47.90
▪ Millennia	DV	62.90
Mission Critical	DA	75.90
Monopoly	DV	62.90
▪ Mortal Coil	DV	62.90
Music Central 96		85.90
Myst	DV	68.90
Nascar Track Pack	DA	41.90
Navy Strike	DV	95.90
▪ NBA Live 96	DA	79.90
NBA Jam Tournament		87.90
Need for Speed		81.90
NHL Hockey 96	DV	81.90
North + South		12.50
Oldtimer	DV	37.90
Panzer General 2	DA	68.90
Perfect Pinball	DA	29.90
▪ - Scenario + Editor		42.90
PGA Tour Golf 96	DA	79.90
Phantasmagoria	DV	82.90
Pinball Illusion	DA	59.90
▪ Pinball Wizard 2000	DV	68.90
Pinball World	DA	61.90
Pirates Gold	DA	39.90
▪ Pole Position 3,5"	DV	79.90
▪ Police Quest Swat	DA	71.90
Prince of Persia Col.		49.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
Pro Pinball	DA	55.90
Psycho Pinball	DA	68.90
Psychic Detective	DA	74.90
▪ Quaterback Attack		78.90
▪ Quest for Fame	DA	87.90
▪ Radix	DA	55.90
▪ Rayman	DA	72.90
▪ Realms of Chaos	DA	44.90
Rebel Assault	DA	36.90
Rebel Assault 2	DV	79.90
▪ Riddle of Master Lu	DV	87.90
▪ Ridge Racer	DV	55.90
▪ Ring der Nibelungen	DV	62.90

Titel		Preis
Rivers of Dawn		67.90
Sam + Max	DV	35.90
▪ Schleichfahrt	DV	79.90
Screamball		51.90
Sensible Golf	DA	62.90
Sensible World of Soccer		75.90
▪ Shannara	DV	75.90
▪ Shellshock	DV	75.90
▪ Shivers	DV	79.90
▪ Silent Hunter	DV	69.90
Silent Steel	DV	103.90
Simon t.Sorcerer 2 (lim. Edition-incl. T-Shirt)	DV	65.90
Space Marines	DV	68.90
▪ St. Thomas	DV	55.90
Star Trek Tech Manual		98.90
Star Trek Omni Pedia		75.90
Star Trek:A final..	DV	72.90
Steel Panthers	DV	67.90
Stonekeep	DV	89.90
▪ Team Chef	DV	81.90
▪ Tempest 2000	DA	59.90
▪ Terminator F. Shock	DA	75.90
TFX Eurof. 2000	DV	82.90
The Dark Eye	DA	74.90
The Dig	DV	73.90
This means War!	DV	86.90
▪ Thunderhawk 2	DV	75.90
▪ Thunderscape	DV	69.90
▪ Tie Fighter	DV	75.90
Tilt-Pinball		56.90
Time Gate 1: Knights Ch.		79.90
▪ Top Gun-Fire at Will		82.90
▪ Torins Passage	DV	82.90
▪ Touche-5th Musketier		68.90
Trivial Pursiut	DV	75.90
Turrican 2	DV	57.90
UFO + Master of Orion		39.90
Under a killing Moon	DA	47.90
US Navy Fighter Gold	DV	83.90
USS Ticonderoga	DV	73.90
▪ Virtual Karts	DV	84.90
Vollgas	DV	79.90
▪ Warcraft 2	DV	74.90
Warlords 2 Deluxe		74.90
Werewolf vs Coman.	DV	76.90
Wetlands	DA	58.90
Whales Voyage 2	DV	73.90
Willi Lembkes Fußball M.		72.90
Wing Commander 3	DV	79.90
▪ Wing Commander 4	DV	99.00
Worms	DV	65.90
Woodruff + the Shnib.	DV	71.90
WWF Wrestle Mania	DA	89.90
X-Com Terror from..	DV	47.90
X-Wing Enhanced	DV	68.90
X-Fighter US	DV	86.90
▪ Zone Raiders	DA	68.90
▪ "Z"	DV	71.90

CREATIV LABS
BLASTER CD 6X
6 fach CD Laufwerk 249.-

WINDOWS 95:

Titel		Preis
Cinemania 96		69.90
Command Aces o.t.Deep		77.90
Cyberspeed	DV	69.90
▪ Earth Worm Jim	DV	65.90
Mechwarrior 2		75.90
▪ Pinball 95-Full Tilt	DA	55.90
Pitfall	DA	76.90
Pool Champion		62.90
Sim City 2000 Coll.	DV	87.90
▪ The Hive	DA	62.90
Thexder		59.90
Warhammer	DV	69.90

VIRGIN White Label:

Titel		Preis
Alone i.t. Dark	DV	29.90
▪ Creature Shock	DV	24.90
▪ Kyrandia 3	DV	24.90
▪ Nascar Racing	DA	27.90
Shadow o.t. Comet	DA	29.90
Star Treck 2	DV	29.90
▪ Superkarts	DA	24.90

SIERRA Originals:

Titel		Preis
Aces over Europe	DA	25.90
▪ Betrayal at Krondor	DA	25.90
▪ Caesar 1	DV	25.90
▪ Gabriel Knight 1	DV	25.90
Gobliins 1 & 2		25.90
▪ Gobliins 3	DV	25.90
▪ Incredible Machine	DV	25.90

. . . . . . kostenlose Komplett-Liste anfordern: . . . . .
das komplette Spiele-Angebot, Lösungshefte ab 9,90
Lernsoftware, Public Domain

CREATIV LABS:
SB 16 Value Edition pnp.......... 165.-
SB 32 PnP.......... 259.-
SB AWE32 PnP.......... 415.-
PhoneBlaster V.34.......... 529.-

ROLAND
SCD 10.......... 275.-
SCD 15.......... 399.-

YAMAHA
DB 50 XG.......... 195.-
SW 20 PC SoundEdge.......... 159.-
YST-M5 Stereolautsprecher.......... 95.-
YST-MSW 10.......... 195.-

GRAVIS
Ultrasound ACE.......... 159.-
Ultrasound PnP.......... 229.-
Ultrasound pro PnP.......... 319.-

CD-ROM Laufwerke
MITSUMI FX 600, 6x.......... 285.-
CREATIV 6x incl. Kontroller.......... 249.-
PIONEER DR-UA 12 4x, AT.......... 319.-
PIONEER DR-U 12 4x, SCSI.......... 319.-
TOSHIBA 5302B 4x, AT.......... 225.-
TOSHIBA 3601B 4x, SCSI.......... 525.-
SONY CDU 77E 4x, AT.......... 219.-

JOYSTICK's

GRAVIS
Analog pro schwarz.......... 59.-
Gamepad.......... 42.-
Thunderbird.......... 93.-
Firebird.......... 109.-

THRUSTMASTER
XL-Action.......... 65.-
F16 Flight.......... 239.-
F16 TQS.......... 259.-
Formula T2 Lenkrad.......... 259.-

CH-PRODUCTS
Flight Stick Pro.......... 125.-
Virtual Pilot Pro.......... 175.-
Rudder Pedals Pro.......... 197.-

LOGITECH
Wingman extrem.......... 85.-
Wingman light.......... 52.-

Microsoft
Sidewinder 3D pro.......... 92.-
Sidewinder 3D pro incl. Fury 3.......... 115.-

Stammkunden, Rechnung DM 6.50	Nachnahme + 3.- Zkgeb. DM 9.90
Vorauskasse DM 6.50	Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Das Original

Artikel	CD
11th Hour	89,95
Advanced Tactical Fighters	99,95*
AH-64 longbow	99,95*
Albion	89,95
Anvil of Dawn	89,95
Ascandancy	89,95
Assault Rigs	i.V.
Aztec: Empires of Blood	99,95*
Battlecruiser 3000 AD	i.V.
Battle Isle 3	89,95
Battlegrond Ardennes	99,95*
Bazooka Sue	89,95*
Beast Within: Gabriel Knight 2	99,95
Biing!	79,95-
Bleifuß (Screamer)	69,95
Bundesliga Manager Hattrick	79,95
Caesar 2	89,95
Carrier Strike Force	99,95*
Chronicles of the Sword	i.V.
Chronomaster dt.	99,95*
Chronomaster us	99,95
CivNet	109,95
Clockwerx	i.V.
Colony Wars 2492	i.V.
Command & Conquer	99,95
Command & Conq. Mission CD	34,95
Command Aces of the Deep	99,95
Conqueror: AD 1086	99,95
Conquest of the New World	89,95*
Crusader: No Remorse dt	89,95
Crusader: No Remorse us	109,95
Cybermage	89,95
D-Day	99,95
D-Info 2	49,95
Daggerfall	99,95*
Damocles	89,95*
Darker	79,95
Das Hexagonkartell	i.V.
Death Gate	89,95
Defcon 5	99,95*
Der Druidenzirkel	79,95
Der Talismann	89,95
Descent 2	89,95*
Destruction Derby	99,95
Die Fugger 2	89,95*
Die Römer (Siedler 2)	89,95*
Druid Daemons of the mind	79,95
Duke Nukern 3D	89,95*
Dungeon Keeper	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95
Elisabeth	89,95*
Empire 2	89,95
Entomorph	79,95

Artikel	CD
ESPN Extreme Games	i.V.
Evil Eye of Balor	i.V.
Evokation	79,95*
Fade to Black	99,95
Fantasy General	89,95*
FIFA Soccer '96	89,95
F1 Manager '96	89,95*
F1 Pole Position	89,95*
Formula One GP 2	94,95*
Front Page Football'96	99,95
FS 5.1	99,95
FS 5.1 Flight Shop	89,95
FS 5.1 Tower	99,95
G-Nome	89,95*
Gene Wars	99,95*
Grand Prix Manager	99,95
Harpoon 2 Multimedia	89,95
Harvester	99,95*
Heart of Darkness	99,95*
Heroes of Might & Magic	89,95
Hexen: Death Kings o. t. Dark	39,95*
Indy Car Racing 2	89,95
Jagged Alliance	99,95
Jetfighter 3	i.V.
John Madden '96	89,95*
Kingdom O'Magic)	i.V.
Lands of Lore 2	i.V.
Lost Admiral 2	99,95*
Mad TV 2	89,95*
Magic Carpet 2	89,95
Magic the Gathering	89,95*
MAXX	89,95*
Mechwarrior 2	99,95
Mechwarrior 2 Data	49,95
Metal Lords	89,95*
Miracle	99,95*
Mission Critical	89,95*
Mordor: Depths of Dejenol	i.V.
Nascar Racing	89,95
NBA Jam Tournament Edition	79,95
NBA Live '96	89,95
Need for Speed	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Panzer General 2 dt.	69,95
Panzer General 2 us	69,95
Pax Imperia 2	89,95*
Perfect General II	99,95
Perfect General II Editor	49,95
PGA Golf '96	79,95
Phantasmagoria	109,95
Pinnball Wizard 2000	89,95
Police Quest: SWAT	89,95
Psychic Detective	89,95

Artikel	CD
Radix	79,95
Ravenloft II (Stone Prophet)	89,95
Rayman	89,95*
Rebel Assault 2	89,95
Red Ghost	i.V.
Renegade 2	89,95*
Ridge Racer	99,95*
Ring der Nibelungen	69,95
Ripper	99,95*
Sensible World of Soccer	89,95
Shannara dt.	89,95*
Shannara us	89,95
Silent Hunter	89,95*
Space Academy	79,95*
Spycraft	89,95*
Star Rangers	i.V.
Star Trek - „A Final Unity"	79,95
Star Trek - Collectors Edition	99,95
Star Trek - Interactive Guide	99,95
Star Trek - Omnipedia	99,95
Steel Panthers dt.	89,95
Stonekeep	99,95
Synergist	89,95*
TFX 2000	99,95
Teamchef	89,95
Terminator Future Shock dt.	89,95*
Terminator Future Shock us	99,95
The 5th Muskateer	89,95
The Dark Eye	89,95
The Dig	79,95
The Riddle of Master Lu dt	89,95*
The Riddle of Master Lu us	99,95
Theme Hospital	89,95*
This Means War dt	99,95*
This Means War us	99,95
Thunderscape	89,95
Tie Fighter	79,95
Time Gate: Knights Chase	89,95
Top Gun: Fire at Will	99,95
Total Distortion	89,95*
Turrican 2	79,95*
Tyrian	69,95*
US Navy Fighter Gold	99,95
Virtual Karts	99,95
Vollgas (Full Throttle)	89,95
Warcraft 2	89,95
Warhammer	89,95
Warlords 2 Deluxe	89,95
Waterworld Action	99,95*
Waterworld Strategy	99,95*
Weird War III	99,95*
Westwood Compilation	89,95
Wing Commander 3	99,95

Artikel	CD
Wing Commander 4 dt	99,95
Wing Commander 4 us	109,95
Witchhaven	89,95
Wooden Ships & Iron Men	99,95*
Worms	89,95
WWF Arcade Game	99,95
X-Wing	79,95
Z	89,95*
Zork: Nemesis	89,95*

Günstig bis fast geschenkt!

Artikel	Preis
Aces over Europe	14,95
BAT 3	19,95
Decent	49,95
Der Patrizier	39,95
Desert Strike/Jungle Strike	29,95
Die Siedler	39,95
Frankenstein	69,95
Gobliins 1+2	29,95
History Line	39,95
Kings Quest 6	29,95
Master of Magic	39,95
Panzer General 1	39,95
Rebel Assault	39,95
Sam + Max	39,95
Sim Earth	39,95
Space Quest 4	29,95
Star Crusador	39,95
Stereoworld	19,95
Strike Commander	29,95
Syndicate	29,95
System Shock	29,95
Ultima 7 Compilation	29,95
Ultima Underworld 1+2	29,95

SONY PLAYSTATION

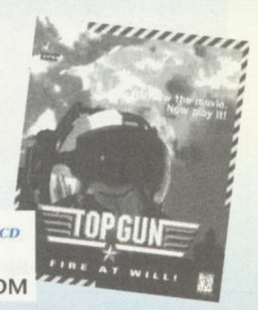
Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	599,00
Assault Riggs	99,95
Jonny Bazookatone	89,95
Krazy Ivan	99,95
Loaded	99,95
Lone Soldier	109,95
Tekken	109,95
Thunderhawk 2	109,95
To Shin Den	89,95
Twisted Metal	99,95
Viewpoint	99,95*
Warhawk	99,95
Wipe Out	99,95

Weitere Titel – auch japanisch und us amerikanisch – lieferbar!

NEU! An Versandkosten berechnen wir ab sofort nur noch 5,– DM. NEU!



UNSER ANGEBOT!
Formula 1 GP 2
dt. Version
94,95* DM



TOP HIT *auf CD*
Top Gun
99,95 DM

Fordern Sie unsere Preisliste und den umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

Laden Berlin
Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030/694 48 62 *(nur Ladentelefon)*
100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße
Mo.-Fr. 10.00-18.30 und Sa. 10.00-13.30
Versandzentrale und Softwaretempel

alle Spiele sind auch erhältlich bei Disk1
Brunowstraße 17 • 13507 Berlin
030/433 74 19
(nur Ladenverkauf, kein Versand)
U-Bhf. Tegel
Mo.-Do. 12.00-21.00 und Fr.-Sa. 12.00-23.00

10–18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43
Fax-Line:
030 / 694 42 56
Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45









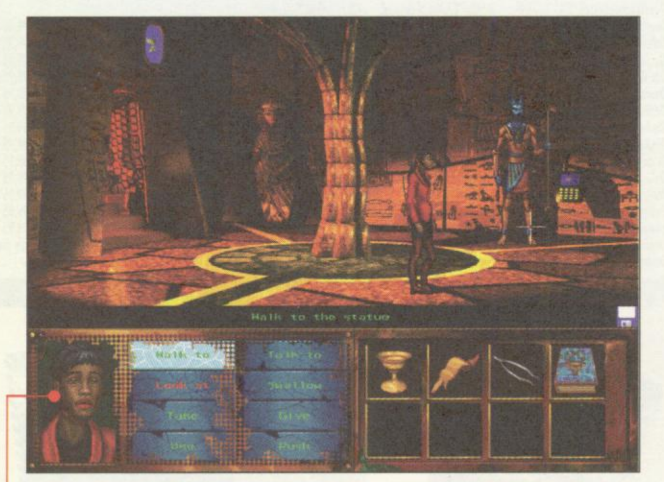
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Der Versand erfolgt nach Wahl entweder mit Post zzgl. 3,- DM NN-Gebühr oder mit UPS zzgl. 6,- DM NN-Gebühr. Post-Express zzgl. 8,– DM, Sicherheitskarton zzgl. 3,– DM. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 14.02.96. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



I have NO MOUTH and I must scream

Nach der "Darkseed"-Serie setzt Cyberdreams weiterhin auf düstere Adventures.

Der Titel mit dem Anspruch auf den längsten Spielenamen der Computergeschichte wurde Harlan Ellisons gleichnamiger Science-Fiction-Kurzgeschichte entliehen, die dieser im Jahre 1967 veröffentlichte. Darin löst ein Zentralcomputer ein Inferno aus, das die gesamte Erde verwüstet und jegliches Leben zerstört. Doch da sind noch fünf Überlebende, die der denkende Computer mit in seine virtuellen Welten genommen hat, um diese jämmerlichen Figuren zu seinem Zeitvertreib zu quälen. 109 Jahre erleiden die fünf nun schon die Torturen der wildgewordenen Maschine. Jetzt hat sich AM, so der Name des Großrechners, ein Amüsement der ganz besonderen Art ausgedacht. Die fünf werden in von ihm vorgegaukelten Scheinwelten mit den größten Ängsten und längst verdrängten Erlebnissen aus ihrem früheren Leben konfrontiert. Wer die Nerven behält, alle Rätsel löst und seine Angst überwindet, darf der Hölle entkommen und den Rest seines ewigen virtuellen Lebens in einem Bereich des Computers verbringen, der Ruhe und Wohlergehen verspricht. Ihr könnt gleich zu Beginn des Adventures bestimmen, welchen der fünf Menschen Ihr zuerst in AMs Schauderwelten schickt. Da wäre Ellen, die hysterische Anfälle bekommt, wenn sie



Ellen steht Anubis, dem ägyptischen Gott der Unterwelt, gegenüber



Im Kühlhaus: Gorrister findet Schwiegermutter und Frau am Fleischerhaken

mit der Farbe Gelb konfrontiert wird, Gorrister, der sich die Schuld für das tragische Schicksal seiner Frau gibt, Nimdok, den seine Vergangenheit als Assistenzarzt von KZ-Monster Dr. Mengele einholt, Benny, den AM durch seine Folterungen zu einem verkrüppelten Affenwesen gemacht hat und schließlich Ted, dessen gehetzter Blick seine Paranoia verrät. Habt Ihr mit einem dieser Charaktere die Angstvorstellungen erfolgreich durchlebt, ist der nächste "Patient" an der Reihe. Das Bewegen und Rätselraten geschieht trotz aller Spinnerei eher konventionell, mit Konversationen, Gegenständen sammeln, Inventory und Verbenleiste. Besonderheit ist allerdings das am linken unteren Bildschirmrand plazierte Konterfei der jeweiligen Spielfigur, dessen **Gesichtsausdruck** der jeweilen Gemütslage entspricht. Nur wenn Ihr bei den oft vielfältigen Lösungsmöglichkeiten der Puzzles einen Weg verfolgt, der dem Aufbau Eures Selbstbewußtseins dient, habt Ihr eine Chance, AMs Hölle zu entkommen. Ein Hinweisbuch, das Ihr ständig mit Euch herumschleppt, gibt hin und wieder nützliche Tips *fh*

Eines der brillantesten Adventurekonzepte der letzten Jahre wurde hier zu meinem Bedauern durch technische Mängel regelrecht in den Sand gesetzt. Die wunderbar düsteren und ekelhaften Angstwelten Ellisons und die ethischen Dilemmas, vor die der Spieler gestellt wird, sind schon einzigartig. Leider versalzen dürftige Animationen und grobe Bugs die konzeptionell fein gekochte Suppe. So tauchen Gegenstände erneut auf, obwohl Ihr sie längst mitgenommen habt, eine ausgehobene Grube schließt sich wieder, obwohl der Hotspot aussagt, sie wäre noch offen. Auch wenn so manches Puzzle ausgefeilter sein könnte, die verdrehte Psychologie dieses Spiels versteht Euch mitzureißen. Selbst für abgebrühte amerikanische Gemüter schon gewagt, wirken Alpträume wie die des KZ-Arztes Nimdok auf ein deutsches Bewußtsein jedoch äußerst befremdlich.

GEHT SO

Name	**I Have No Mouth...**
Genre	Adventure
Hersteller	Cyberdreams
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	mit Mousepad

Grafik	**65%**
Sound	**72%**
Spielspaß	**61 %**

Bilder auf CD

ANGEL DEVOID
FACE OF THE ENEMY

Nur noch in Readysoft-Adventures stirbt es sich so oft wie in Neo City: 30 Todesarten bedrohen Euer Leben.

Alles andere als engelsgleich gebärdet sich der namengebende Unterweltler in Mindscapes aktueller Adventure-Kreation: Angel Devoid steht ganz oben auf der Fahndungsliste seines ehemaligen Arbeitgebers, der Polizei von Neo City. Während einer turbulenten Verfolgungsjagd durch die Häuserfluchten der "Bladerunner"-artigen Zukunftsmetropole zieht Ihr mit Eurem Streifenwagen gegen Angels Cyberbike den Kürzeren und fabriziert eine Karambolage, bei der Euer Gesicht bis zur Unkenntlichkeit entstellt wird. Tage später folgt das böse Erwachen in der Klinik: Verblüfft erblickt Ihr die Visage Eures Widersachers im Spiegel. Noch schwerwiegender wird dieser Umstand dadurch, daß Euch für Worte der Erklärung das Organ fehlt, da Eure Stimmbänder ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen wurden. Vorerst bleibt nichts anderes übrig, als sich aus dem Fenster zu stürzen, um nicht vom nächstbesten Schutzmann mit blauen Bohnen ans Krankenbett genagelt zu werden. Im Rest des Spiels geht es wenig friedfertiger zu, der Tod lauert buchstäblich hinter jeder Hausecke. Sowohl die rechtschaffenen als auch die halbseidenen Bewohner der Stadt haben sich einhellig gegen den Mann verschworen, dessen Züge Ihr jetzt tragt – kein gutes Omen für ein langes Leben. An besonders kritischen Stellen kann Euch gar simples Stehenbleiben das Leben kosten. Aber wer glaubt, brachiale Gewalt würde immer zum Erfolg führen, der irrt: Stumm, wie Ihr nun mal seid, müßt Ihr oftmals durch Mimik mit den anderen Charakteren kommunizieren. Am unteren Bildrand befinden sich Bedienelemente, Inventory und elektronische Helferlein wie die Kartei mit Personen-Dossiers und der **"PDA"**, eine Klatschbase, die Euch den einen oder anderen Hinweis souffliert. Doch den Großteil des Screens füllt das Videofenster, das die gerenderte Umgebung aus der Ich-Perspektive unseres leidgeprüften Ordnungshüters zeigt. Mit der Maus wird die Himmelsrichtung vorgegeben, in die Ihr gehen möchtet, daraufhin spult das Programm die entsprechende Animation ab. *us*

Zum Glück werden Elitos Schießkünste seinem Namen nicht gerecht



Angels alte Kampfgefährtin hält ein explosives Spielzeug in der Hand



Die Sterbequote in "Angel Devoid" ruft die Kindertage des Adventures ins Gedächtnis zurück. Damals wie heute erschließt sich der Lösungsweg vieler Puzzles am ehesten im "Try and Error"-Verfahren: Abspeichern, ausprobieren, gekillt werden, neu laden. "Echte" Rätselnüsse sind selten. Vom einen Ende des Spielgebiets zum anderen zu marschieren, gestaltet sich dadurch, daß wirklich jeder Schritt als Renderanimation dargestellt wird, ziemlich langwierig. Mit "nur" 8 MB RAM kommt es zudem zu enervierenden Warteschleifen beim Zugriff auf das Inventory. Das Endzeit-Ambiente ist annähernd glaubwürdig umgesetzt, obwohl die Schauspieler bestenfalls in Seifenopern zu Starruhm gelangen könnten und der konsequent eingesetzte First-Person-Blickwinkel raffinierte Schnitte von vornherein ausschließt. Auch dieses Vier-CD-Epos kann mich nicht zum "interaktiven Multimedia-Jünger" bekehren.

NA JA

Name			**Angel Devoid**
Genre			Adventure
Hersteller			Mindscape
Niveau			mittel
Preis			ca. 120 Mark
Spieler			1
		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Videos im Halbzeilenmodus
Grafik	**64%**
Sound	**58%**
Spielspaß	**51%**

SEPARATION ANXIETY

Marvel-Bösewicht Venom muß sich mit ungewolltem Nachwuchs herumplagen – fünf "Symbioten"(!) haben sich verselbständigt und terrorisieren (wie könnte es auch anders sein) mit Wonne die Menschheit. Grund genug für unseren veilchenblauen Mutanten, sich zähneknirschend mit Erzfeind Spiderman zusammenzuraufen, um die tödliche Bedrohung aus der Welt zu schaffen. Wahlweise allein oder zu zweit knüppelt Ihr Euch durch 13 Level und werdet dabei mit Horden dumpfbackiger Miesepeter konfrontiert. Der Ablauf ist immer der gleiche: Ihr vertrimmt eine Handvoll uninspirierter Sprites, latscht eine Bildschirmlänge weiter, nur um Euch dem nächsten dilettantischen Ansturm gegenüber zu sehen. "Moment mal, das kommt mir bekannt vor", werden jetzt einige denken – und sie liegen richtig: "Separation Anxiety" ist nichts weiter als ein schlechter Clone des Uralt-Automaten "Double Dragon". Beide Hauptdarsteller haben nur ein mickriges Repertoire an Special Moves. Gelegentlich liegt das Konterfei eines der anderen Marvel-Superhelden in der Gegend herum. Wer es aufsammelt, darf sich der kurzzeitigen Unterstützung des entsprechenden Weltenretters gewiß sein. Unerklärlich bleibt, wozu ein derartig – gelinde gesagt – "unauffälliger" Abklatsch als "Win 95 only"-Titel konzipiert wurde. Was hier an flauer Grafik und seichtem Sound über den Datenbus humpelt, ließe sich problemlos unter DOS zusammenschustern. Trennungsängste dürften in Abwesenheit von "Separation Anxiety" nicht entstehen. *us*



Name	**Separation Anxiety**		
Genre	Acclaim		
Hersteller	Action		
Niveau	hoch		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1-2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	✔	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		33	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows '95
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine
Grafik	26%
Sound	14%
Spielspaß	20%

Den Spielspaß am Kragen gepackt: Ein Stapel alter Comics ist unterhaltsamer

CYBERSPEED

Es scheint ein ungeschriebenes Gesetz unter Spieledesignern zu existieren, wonach die Welt futuristischer Rennspiele grundsätzlich eine gewalttätige ist. Das war schon in Hi-Octane, Slipstream 5000 und WipeOut so und verhält sich mit Mindscapes Cyberspeed nicht anders. Die Erkenntnis, daß es nicht mehr sonderlich originell ist, mittels verschiedener Waffensysteme dem Gegner Feuer unter dem Hintern zu machen, reifte wohl auch bei den Programmierern. Sie verwendeten ihr Gehirnschmalz aufs eigentliche Renngeschehen. Dabei ließen sie sich anscheinend von Zügen und Trambahnen inspirieren. Euer Gleiter ist nämlich nicht frei bewegbar, sondern hängt an einer Energieleitung, durch die er den notwendigen Saft für seine Schutzschilde, Waffen- und Antriebssysteme erhält. Die einzige Bewegungsmöglichkeit ist das Rotieren um diesen Strahl, dem in Kurven eine wichtige Bedeutung zukommt: Je enger Ihr die Biegungen nehmt, umso weniger Energie muß aufgewendet werden, um den Gleiter in der Spur zu halten. Sie steht dann vermehrt für die Schutzschilde oder eine höhere Geschwindigkeit zur Verfügung. Weit weniger innovativ fiel der Rest vom Fest aus. Ab und zu liegen Extras ´rum, die zehn Rennstrecken weisen Hindernisse und Abkürzungen auf und die Grafik ist bunter als die der Kollegen, aber erst ab einem 90er Pentium richtig schnell. Cyberspeed ist ein klassischer Vertreter der Kategorie "überflüssig": Die Idee mit der Energieleitung ist mißlungen, der Rest bei der Konkurrenz überzeugender. *mg*

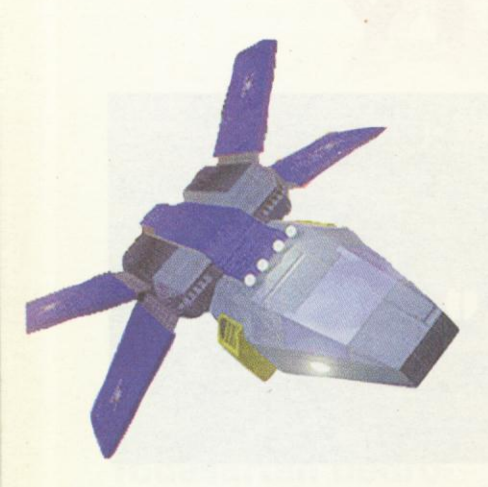


Name	**Cyberspeed**		
Genre	Rennspiel		
Hersteller	Mindscape		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Windows95
Festplatte belegt	14 – 156 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine
Grafik	57%
Sound	62%
Spielspaß	42%

Der rote Strich oberhalb des Gleiters ist die Energieleitung, um die sich das ganze Spiel im wahrsten Sinne des Wortes dreht

ABSOLUTE ZERO



Domark bietet in Absolute Zero futuristische Action für Profis auf einem Jupitermond.

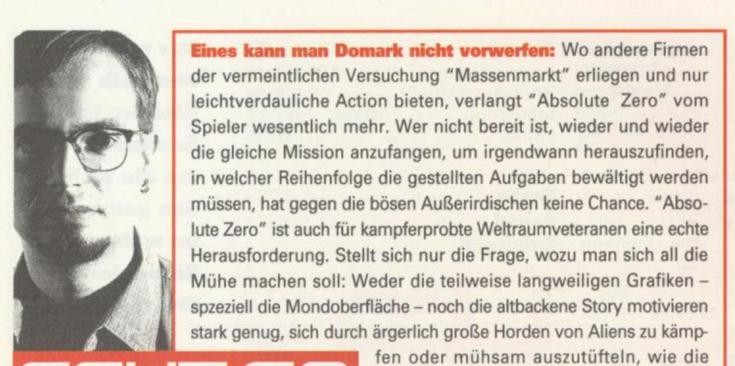
Europa: In unserer Gegenwart ein Kontinent, im 23. Jahrhundert Schauplatz eines blutigen Krieges zwischen der Menschheit und einer fremden Lebensform. Auf dem Jupitermond "Europa" leben Tausende von Kolonisten und bauen Treibstoff für die Erde ab. Als die Minenarbeiter eines Tages tief unter der Mondoberfläche auf eine schlafende außerirdische Rasse stoßen, passiert es: Die Aliens wachen auf. Statt der eigentlich angebrachten Dankbarkeit erntet die Menschheit nur Gewalt, die Aliens reagieren ausgesprochen aggressiv. In "Absolute Zero" aus dem englischen Softwarehaus Domark seid Ihr einer von sieben Minenarbeitern, die sich der Herausforderung stellen und die Kolonie vor den Aliens zu retten versuchen. Anders als bei den meisten Weltall-Sims, sind Eure Raumschiffe keine schwerelosen Wunderflieger, sondern erinnern eher an Düsenjäger: Euer Cockpit hat eines der aus Flugsimulationen bekannten Head-Up-Displays (HUD), auf dem Ihr jederzeit Euren Steigungswinkel im Blick habt. Kurven und Drehungen fliegen sich ähnlich wie in modernen Flugsims, und wer den Schub auf Null stellt, fällt ganz einfach runter, wenn nicht rechtzeitig wieder Vollgas gegeben wird: Eine gute Möglichkeit, schnell die Flughöhe zu ändern. Trotz dieses verhältnismäßig "echten" Flugverhaltens ist die Steuerung des Kampfraumers auch für Anfänger kein Problem, komplizierte Knöpfe oder Einstellungen gibt es nicht.



Dieser Wagenpark gehört zu den Minen



Horden von Space-Bikern greifen Euch an



Die Kämpfe finden meist direkt am Boden statt

Die insgesamt 30 Missionen erinnern stark an "X-Wing" und "TieFighter": Statt reinem Actiongeballer habt Ihr komplexe Aufgaben zu bewältigen, die in bestimmter Zeit – und meist auch Reihenfolge – bewältigt sein wollen. Ein präzises Briefing gibt es nur für die Hauptziele, etwa Funksonden verlegen. Wie Ihr plötzliche Angriffe der Außerirdischen in diese Aufgaben einbaut, müßt Ihr selbst herausfinden. Dafür bekommt Ihr nach gescheiterten Missionen, die sofort wiederholt werden können, einen hilfreichen Hinweis. Grafisch hinterläßt das Programm einen zwiespältigen Eindruck: Die Raumschiffe, Fahrzeuge und Gebäude sind vollständig aus Polygonen aufgebaute Objekte und relativ detailliert. Der Mond "Europa" wirkt dagegen überhaupt nicht echt, die "nackte" Oberfläche sieht wegen fehlender Texturen künstlich aus; wer die Planetenmissionen aus "Wing Commander 3" kennt, hat eine ungefähre Vorstellung. *ste*

Eines kann man Domark nicht vorwerfen: Wo andere Firmen der vermeintlichen Versuchung "Massenmarkt" erliegen und nur leichtverdauliche Action bieten, verlangt "Absolute Zero" vom Spieler wesentlich mehr. Wer nicht bereit ist, wieder und wieder die gleiche Mission anzufangen, um irgendwann herauszufinden, in welcher Reihenfolge die gestellten Aufgaben bewältigt werden müssen, hat gegen die bösen Außerirdischen keine Chance. "Absolute Zero" ist auch für kampferprobte Weltraumveteranen eine echte Herausforderung. Stellt sich nur die Frage, wozu man sich all die Mühe machen soll: Weder die teilweise langweiligen Grafiken – speziell die Mondoberfläche – noch die altbackene Story motivieren stark genug, sich durch ärgerlich große Horden von Aliens zu kämpfen oder mühsam auszutüfteln, wie die jeweiligen Aufgaben zu meistern sind.

GEHT SO

Name .... **Absolute Zero**
Genre .... Action
Hersteller .... Domark
Niveau .... schwierig
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt .... min. 2 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus, Joystick
Extras .... keine

Grafik 62%
Sound 63%
Spielspaß

55%

BRAINDEAD 13

Rabenschwarzer Humor und derbe Cartoon-Violence erwarten Euch nach dem 3D0-Debut von Readysofts jüngstem Interactive Movie jetzt auch auf dem PC

Das Spielsystem von "Braindead 13" ist fast so alt, wie die Computerspiele selbst. Anfang der Achziger löste der Laserdisk-Automat "Dragon's Lair" eine kleine Revolution in der elektronischen Unterhaltung aus. Genau wie damals präsentiert sich auch "Braindead" als eine Art Zeichentrickfilm mit stark eingeschränkter Interaktion. Ihr steuert Lance, den coolsten Computerexperten der westlichen Hemisphäre, durch das Schloß des verrückten Wissenschaftlers Dr. Neurosis. Dieser freundliche Akademiker besteht nur noch aus einem Gehirn, das in einer Art Einweckglas vor sich hin vegetiert. Nachdem Ihr die schloßeigenen PCs repariert habt, hetzt Euch der Doktor seinen Assistenten Fritz auf den Leib, da Ihr herausgefunden habt, daß er mit seiner Armee von Untoten die Welt erobern will. Außer den Mostern, die Euch an den einzelnen Locations erwarten, sitzt Euch noch Fritz im Nacken, so daß Euch z.B. an Weggabelungen nur wenige Zehntelsekunden für Entscheidungen bleiben. Der Film läuft unter Windows im Fenster oder in Fullscreens ab, und nur an Schlüsselstellen oder in Actionsequenzen könnt Ihr Euch ins Geschehen einklinken. Mit dem Joypad dirigiert Ihr Lance in die (vermeintlich) korrekte Richtung, und mit der Feuertaste löst Ihr spezielle Aktionen wie Springen aus. Als kleine "On-Line-Lösungshilfe" hat Readysoft einen "Good-Move-Beeper" eingebaut, der sich per akustischem Signal meldet, wenn die lebensrettende Tastenkombination gefunden ist. Per Speicheroption dürft Ihr außerdem den Spielstand auf die Platte bannen, somit müßt Ihr nicht das ganze Spiel "auswendig lernen", um den reichlich kurzen Abspann genießen zu können. Die Movie-Replay-Option, mit der Ihr Euch am Ende des Spiels den ganzen Film am Stück anschauen könnt, hat Readysoft diesmal leider vergessen. *sg*



In Vivis Schönheitssalon kommt Lance bei der Maniküre ins Schwitzen



Hier demonstriert Fritz eindrucksvoll, was "Braindead" bedeutet



Lance macht immer wieder Bekannschaft mit den Argumenten der Schloßbewohner



An Braindead 13 scheiden sich die Geister. Ein professionell gemachter und brüllend komischer Zeichentrickfilm steht einem völlig veralteten und stupiden "Try and Error"-Spielprinzip gegenüber. So sorgen z.B. die Todessequenzen des Helden regelmäßig für Heiterkeit, aber wenn Fritz Lance zum x-ten mal kunstgerecht zerschnippelt, weil der Spieler wiedermal die falsche Taste gedrückt hat, sträuben sich auch geduldigen Naturen die Haare. Technisch dagegen gibt's dagegen nichts zu meckern: Die Videos laufen ruckelfrei, und dank der akustischen "Tastenquittung" erkennt Ihr relativ problemlos, in welche Richtung Lance bewegt werden will. "Braindead" ist Fast Food für den PC, nicht mehr und nicht weniger. Wer auf knallbunte und teilweise recht brutale Comic-Action steht, ist hier genau richtig, spielerischen Tiefgang dürft Ihr jedoch nicht erwarten.

GEHT SO

Name: Braindead 13
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Readysoft
Niveau: mittel
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	75
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System: Win'95, DOS
Festplatte belegt: 60 KByte
RAM-Ausstattung: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Joystick
Extras: keine

Grafik 78%
Sound 66%
Spielspaß

56%

Bilder auf CD

RADIX- BEYOND THE VOID



Einige Welten sind völlig überwässert

Radix ist ein klassisches 3D-Shoot'em'Up. Ihr fliegt in Eurem modernen Kampfjäger durch allerlei Welten: Von **Wasser-Umgebungen** über **Weltraumstationen** bis zu lavaüberfluteten Höllenlandschaften. Natürlich könnt Ihr Euren Rundflug nicht in aller Ruhe genießen und die Umgebung bestaunen, sondern steht unter Beschuß feindlicher Droiden und Kampfdrohnen. Die Gründe dafür liegen in einer der üblichen "Aliens-greifen-Kolonie-an"-Dramen, die wir alle schon irgendwoher kennen. Erfahrene Computerspieler erinnert Radix vor allem an "Descent", aber leider erreicht Radix nicht einmal annähernd die Klasse des großen Vorbildes. Das liegt hauptsächlich daran, daß es unmöglich ist, Euer Raumschiff vernünftig zu steuern – ähnlich stelle ich mir den Flug in einem Bügeleisen vor: Auf geraden Bahnen geht es solange mit Schmackes immer geradeaus, bis ein Zug am Joystick eine massive ruckartige Änderung der Flugrichtung bewirkt, die aber auch den besten Piloten meist mit Karacho gegen die nächste der zahlreichen Wände knallen läßt. Auch mit vernünftiger Steuerung wäre "Radix" alles andere als ein Überflieger: Einige der Räumlichkeiten sind zwar beeindruckend (auf den Weltraumstationen kommt zumindest für SciFi-Fans kurzfristig Stimmung auf), trotzdem sollten auch hartnäckige Liebhaber von 3D-Ballerorgien lieber einen großen Bogen um "Radix" machen. *ste*

Name . . .**Radix-Beyond the Void**
Genre . . . . .Action
Hersteller . . . . . . .Union LOgic/CDV
Niveau . . . . .einstellbar/mittel
Preis . . . . .80 Mark
Spieler . . . . .1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System . . . . .DOS
Festplatte belegt . . . . . . .20 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . . .4 MByte
Steuerung . . . . Tastatur, Maus
. . . . Joystick
Extras . . .Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik **58%**
Sound **49%**
Spielspaß

42%

Command & Conquer:
Der Ausnahmezustand

Level-Nachschub für den Mega-Seller des Jahres 1995. Beinharte Echzeitstrategie, nur für Könner.

Mit über 200 000 verkauften Exemplaren gehört Command & Conquer in Deutschland zu den erfolgreichsten PC-Spielen aller Zeiten. Um der treuen Fangemeinde die Wartezeit auf C&C 2 ein wenig zu verkürzen, setzten sich die Designer bei Westwood noch einmal zusammen und entwickelten – quasi als kleines Dankeschön – eine Mission-CD für den "Tiberiumkonflikt". Insgesamt 15 Einzel- und zehn Multiplayer-Missionen schlummern auf der Silberscheibe, neue Zwischensequenzen oder gar eine Storyline jedoch finden sich hier nicht. Ihr müßt die Aufträge also auch nicht in vorgegebener Reihenfolge erfüllen, sondern könnt jeden einzelnen frei anwählen. Und das ist auch bitter nötig, wollt Ihr alle Szenarien zu Gesicht bekommen, denn der Schwierigkeitsgrad des "Ausnahmezustands" wurde im Vergleich zum Hauptprogramm in schwindelerregende Höhen getrieben. Zwar beginnt Ihr die meisten Missionen auf hohem Tech-Level, neue Einheiten oder Waffengattungen hat Westwood dem Programm jedoch nicht spendiert. Aber auch mit den althergebrachten Einheiten habt Ihr alle Hände voll zu tun, um nicht vom Gegner überrannt zu werden. In keiner Mission werden dem Spieler Verschaufpausen gegönnt, wer ziellos in der Gegend herumdaddelt, wird spätestens nach einigen Minuten von einer ganzen Armada von Gegnern in Grund und Boden geballert. Als Anfänger gestaltet sich das Kommandieren daher recht frustrierend. Die Multiplayer-Level schließlich sind ebenfalls mit viel Liebe zum Detail gestaltet und selbst für erfahrene Netzwerk-Kommandeure eine echte Herausforderung. Wie schon das Originalprodukt, präsentiert sich die Mission-Disk in Deutschland mit leicht abgewandeltem Plot: Sämtliche Infanterie-Einheiten wurden kurzerhand in Cyborgs umgewandelt, die schwarze Kühlflüssigkeit statt Blut in den Adern haben. Neben den neuen Missionen enthält die CD übrigens noch einige Patches und Updates, die kleinere Probleme von C&C und einige Cheats beseitigen.

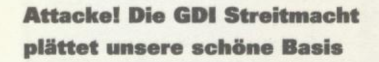
sg



Trotz Nuklearschlag und Stealthtank loost NOD hier gnadenlos ab



Die meisten Missionen laufen auf das bekannte "kill or be killed"-Prinzip hinaus



Attacke! Die GDI Streitmacht plättet unsere schöne Basis



Bei Westwood nichts Neues. Verglichen mit der Mission-CD Perle "Ghost Bear's Legacy", nimmt sich der Ausnahmezustand recht kümmerlich aus. Ohne neue Waffen oder gar eine zusammenhängende Handlung erreicht das Add-On leider nicht den Motivationsfaktor das Originalprogramms. Und da Westwood zum Ausgleich den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen geschraubt hat, wird das Spiel zum Härtefall für den absoluten Command & Conquer-Profi. Auf der Haben-Seite jedoch verbucht die CD einen dicken Bonus für den mehr als kundenfreundlichen Preis von knapp 30 Mark. Eure Kaufentscheidung solltet Ihr also von Euren spielerischen Fähigkeiten abhängig machen: Sucht Ihr eine wirkliche Herausforderung im Bereich Echtzeit-Strategie, könnt Ihr Euch den "Ausnahmezustand" bedenkenlos zulegen. Ungeduldige Teilzeitstrategen lassen allerdings lieber die Finger von dem Teil.

GUT

Name . **C&C: Ausnahmezustand**
Genre . . . . Strategie
Hersteller . . . . . . Westwood/Virgin
Niveau . . . . sauschwer
Preis . . . . ca. 30 Mark
Spieler . . . . .1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System . . . . Win'95, DOS
Festplatte belegt . . . . . ca. 8 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 4 MByte
Steuerung . . . . Tastatur, Maus
Extras . . . . Netzwerk, ... (Null-) Modem-Option

Grafik 70%
Sound 74%
Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%

Demo auf

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
3-D Lemmings /dt	—,—	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	69,95
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**79,95**
AD&D 2: Masterpieces	**—,—**	**72,95**
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Ascendancy /dt	—,—	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	—,—	87,95
Biing! /dt	79,95	62,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**64,95**	**64,95**
C64 Pack (15 Activision Spiele)	—,—	36,95
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95	87,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	69,95
Chronomaster /dt	**—,—**	**79,95**
CivNet /dt	**—,—**	**92,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	44,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	**—,—**	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Cyberia 2 /dt	**—,—**	**89,95**
Cybermage /dt	**—,—**	**80,95**
D-Info 2 /dt	—,—	36,95
Daggerfall /dt	**—,—**	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—,—	64,95
Der Druidenzirkel /dt	**—,—**	**66,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Descent 2 /dt	—,—	V.mö.
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**

	PC	CD-ROM
Die Fugger 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die Siedler CD-Version /dt	**—,—**	**29,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	82,95	79,95
Duke Nukem 3D /dt	**—,—**	**79,95**
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	89,95
Earthworm Jim	**—,—**	**69,95**
Entomorph /dt	—,—	69,95
Evocation /dt	—,—	75,95
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
Fade to Black /dt	—,—	87,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**—,—**	**99,95**
Gabriel Knight 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Grand Prix Manager /dt	**—,—**	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	82,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	79,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Imperium Romanum /dt	—,—	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Indiana Jones Desktop Adventures /dt	32,95	—,—
Kingdom o' Magic /dt	**—,—**	**74,95**
Mechwarrior 2 /dt	—,—	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	—,—	42,95
Monopoly /dt	—,—	64,95
Myst Special Edition /dt	**—,—**	**69,95**
NBA Live `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General 2 /dt	**—,—**	**69,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	—,—	79,95
PGA Tour Golf `96 Course CD /dt	—,—	35,95
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball Wizard 2000 /dt	—,—	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**84,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Quest for Fame /dt	—,—	89,95
Rayman /dt	**—,—**	**72,95**
Rebel Assault 2 /kompl. dt	**—,—**	**84,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Ripper /dt	**—,—**	**79,95**
Sea Legends /dt	**—,—**	**84,95**
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95



	PC	CD-ROM
Shanghai Great Moments	—,—	73,95
Shannara /dt	**—,—**	**79,95**
Silent Hunter /dt	**—,—**	**69,95**
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**79,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	99,95
Steel Panthers /dt	**—,—**	**69,95**
Stonekeep /dt	—,—	94,95
Super Star Wars /dt	**—,—**	**59,95**
Teamchef /dt	**—,—**	**86,95**
Terminator Future Shock /dt	**—,—**	**79,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig /kompl. dt	**—,—**	**79,95**
This means war /dt	—,—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—,—	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	**—,—**	**79,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	24,95	—,—
Tilt! /dt	**—,—**	**56,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	**—,—**	**87,95**
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Warhammer /dt	**—,—**	**69,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**84,95**
Wing Commander 4 /dt	**—,—**	**99,95**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	—,—	22,95
Caesar 1 /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	38,95	38,95
Creature Shock /dt	—,—	22,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	—,—	29,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	22,95	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95	37,95
Gabriel Knight 1 /dt	—,—	22,95
Goblins 1+2 /dt	—,—	22,95
Goblins 3 /dt	—,—	22,95
Hell /dt	—,—	22,95
Hollywood Pictures /dt	—,—	29,95
Incredible Machine /dt	—,—	22,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	33,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	22,95
Panzer General /dt	—,—	36,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Rüsselsheim /dt	—,—	22,95
Sam & Max /dt	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	—,—	36,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	—,—	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	*65,- CD*
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	*89,- CD*
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	*63,- CD*
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	*80,- CD*
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	*80,- CD*

Die Monats-Hits:

Command & Conquer /dt	**89,95**	**CD**
Comm. & Conq. Mission CD /dt	**28,95**	**CD**
Cyberia 2 /dt	**89,95**	**CD**
Daggerfall /dt	**89,95**	**CD**
FIFA Int. Soccer `96 /dt	**79,95**	**CD**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**99,95**	**CD**
Fugger 2 /dt	**79,95**	**CD**
NBA Live `96 /dt	**79,95**	**CD**
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**CD**
Silent Hunter /dt	**69,95**	**CD**
Super Star Wars /dt	**59,95**	**CD**
Terminator Future Shock /dt	**79,95**	**CD**
TFX: EF2000 /dt	**89,95**	**CD**
Warcraft 2 /dt	**79,95**	**CD**
Wing Commander 4 /dt	**99,95**	**CD**

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).*

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

SPACE BUCKS

Außer dem Space-Szenario bietet der Nachfolger von Impressions Handelssimulation "Air Bucks" nicht übermäßig viel Neues.

Wer hätte gedacht, daß im All in ferner Zukunft wahre Handelsimperien erblühen? Fünf verschiedene Rassen, die sich untereinander nicht alle grün sind, sind dabei zugange. Obwohl Ihr Euch zu Spielbeginn für eine dieser Rassen entscheidet, nimmt Eure Handelsfirma eine eher neutrale Position ein. Mit Verhandlungen und einer angemessenen "Miete" läßt Euch sogar das finsterste Volk auf seinem Planeten Geschäfte machen. Essenziell für ein lukratives Unternehmen ist eine sinnvolle Ausstattung des Laderaumes Eurer Raumschiffe mit den entsprechenden **Warencontainern.** Diese Konfiguration stimmt Ihr auf Angebot und Nachfrage der Handelsroute zwischen zwei Planeten ab. Wird auf jedem Planeten sinnvoll umstrukturiert, könnt Ihr pro Route sechs Landepunkte einplanen. Doch neben einer florierenden Wirtschaft verlangen gewisse Sternenhäfen weitere Extras, um auch auf Dauer florieren zu können: Von Fabriken bis hin zu Restaurants reicht das illustre Spektrum der zu bauenden Gebäudetypen. Doch nicht nur fleißiges Ausstatten hilft bei der Evolution Eurer Flotte. Auch Zufallsereignisse und chronologiosch festgelegte Entwicklungen wie beispielsweise die Erfindung eines neuen Aggregates, können den entscheidenden Vorsprung zur Konkurrenz ausmachen. Überhaupt ist die Ausrüstung Eurer Raumschiffe von größter Wichtigkeit. Nicht selten passiert es, daß Euer Schiff von Space-Piraten überfallen oder in einem Kriegsgebiet von einem Militär-Jäger angegriffen wird. Wenn Ihr Euch sicher seid, daß Ihr Euer Schiff genügend mit Schilden und Lasern geschützt habt, könnt Ihr es auf einen berechneten Kampf ankommen lassen, ansonsten hilft nur noch fliehen oder ein Schutzgeld berappen. Eine Beraterin Eurer Flotte meldet sich hin und wieder per Video, um Euch die Auswirkungen von Naturkatastrophen zu verkünden oder Statistiken zum Konkurrenzvergleich anzubieten.

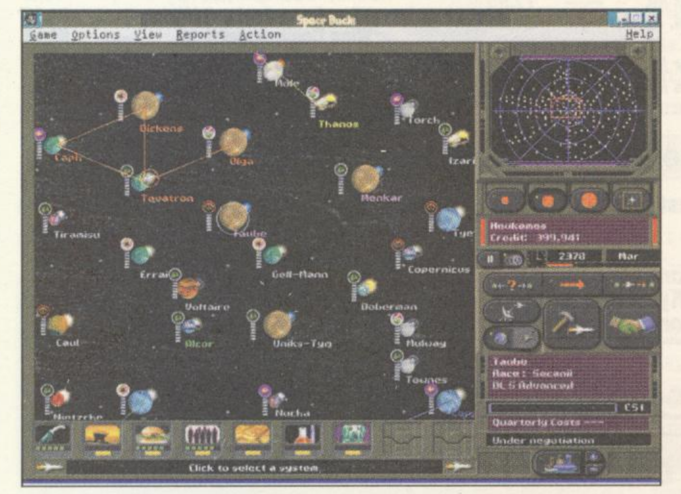
fh



Euren Sternenhafen könnt Ihr nach Herzenslust und Geldbeutel ausbauen



Achtet darauf, daß Ihr Euer Schiff stets mit den richtigen Containern ausrüstet



Good connections: Die Verbindngslinien zwischen den Planeten weisen auf den Verlauf der Handelsroute hin

Herb enttäuscht werdet Ihr sein, wenn Ihr hinter "Space Bucks" ein Weltraum-Adventure mit einer guten Story und Handels-Elementen á la "Starflight" oder "Star Control" vermutet. "Space Bucks" ist eine pure Wirtschaftssimulation, deren Spielessenz sehr nahe bei der des heimlichen Vorgängers "Air Bucks" aus dem Jahre 1992 liegt. Was uns damals schon nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißen konnte, wird auch im neuen Space-Gewand nicht besser. Da zu der recht umständlichen Tüftelei mit den Waren ein gesalzener Schwierigkeitsgrad hinzukommt, werden Einsteiger an diesem Spiel keine Freude haben. Selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe sind die Computergegner erschreckend stark. Erst wenn man sich nach langer Herumprobiererei eine Geschäftspolitik erarbeitet hat, die mit normaler Logik nicht viel am Hut hat, sieht man die ersten Erfolge.

GEHT SO

Name .... **Space Bucks**
Genre ..... Wirtschaftssimulation
Hersteller ..... Impressions/Sierra
Niveau.......... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Win 3.1, Win '95
Festplatte belegt .... ca. 10 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

Grafik 52%
Sound 71%
Spielspaß

60%



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	Preis
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	24,90
DELTA –V– 3,5"	19,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**19,90**
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	34,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DEUTSCH	89,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	24,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	**29,90**
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST + DUNE I DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT. *	**65,90**
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**49,90**
ACTION SOCCER DE LUXE KOMPL.DT.	69,90
AIR POWER	29,90
ALBION KOMPL. DT.	75,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANGEL DEVOID DT. ANL.	**65,90**
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	59,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	65,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**79,90**
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	69,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	**29,90**
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**49,90**
BLITZKRIEG	19,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**69,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	**29,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. *	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	**75,90**
CIVILIZATION	35,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	89,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	**29,90**
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
COMMODORE 64 ACTION PACK	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ *	**89,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	**79,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH *	**75,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**79,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
CYBERSTORM *	**79,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTCH *	89,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	69,90
DER REFDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	**29,90**
DESCENT 2 DT. ANL.	**89,90**
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE BOX: INCL. BURNTIME/DYNATEC/ WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	19,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH*	75,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISCWORLD DT. ANL.	**39,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	**14,95**
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	**49,90**
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	**59,90**
EARTH SIEGE 2 *	**79,90**
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL *	59,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	**59,90**
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	**49,90**
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG *	59,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**29,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 & TORNADO DT. HANDBUCH	29,90
FANTASY GENERAL – SSI – *	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT. *	**69,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	**39,90**
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONG KONG	**39,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY MADRID	**49,90**
FLUX DT. ANLEITUNG *	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	**59,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – KOMPL. DT.	85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	89,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	85,90
HEXEN DT. ANL.	**49,90**
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**29,90**
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	35,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH	89,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**59,90**
INFERNO	**19,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	**75,90**
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT.	34,90
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LITIL DIVIL	**19,90**
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	**35,90**
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	35,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	**49,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.*	**79,90**
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	**49,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MECHWARRIOR 2 INCL. EXPANSION SET	89,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MERLINS ZAUBERLEHRLING KOMPL. DT. *	54,90
MICROCOSM	24,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 1-3	35,90
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT.	69,90
MIRAGE	**79,90**
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST inkl. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT.	**59,90**
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	**85,90**
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	**12,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
ORGANIC ART – SCREENSAVER – KOMPL. DT.	**59,90**
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK DT. ANL.	**39,90**
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	85,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. *	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	**89,90**
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	54,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**39,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	59,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	89,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG *	**69,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	29,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**69,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	24,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– *	**65,90**
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH	79,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	54,90
RIPPER KOMPL. DT. *	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	**89,90**
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SEALEGENDS KOMPL. DEUTSCH	75,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	35,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	**59,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	79,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. *	**69,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SILENT THUNDER *	**85,90**
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	59,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	49,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT *	**85,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	**19,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	99,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**69,90**
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	**69,90**
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI –	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**89,90**
STORM KOMPL. DT. *	**79,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. *	**69,90**
SU-27 FLANKER	49,90
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT. *	**85,90**
TEMPEST 2000 DT. ANL.	**59,90**
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	**59,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	49,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**79,90**
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THIS MEANS WAR!	69,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG *	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
THUNDERSCAPE – SSI –	69,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	59,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
T-MEK KOMPL. DT.	**69,90**
TOMCAT ALLEY DT. ANL.	**59,90**
TOP GUN „FIRE AT WILL" KOMPL. DT. *	**99,90**
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	79,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	85,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	49,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	**89,90**
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT.	99,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	**59,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT. *	**24,90**
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**69,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D.	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	29,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	DM 5,99
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**99,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	**29,90**
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**29,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZOOP DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK: NEMESIS *	**85,90**

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) *	99,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CLINT EASTWOOD	**59,90**
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
D-FAX	**29,90**
D-INFO 2.0	**35,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	**75,90**
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**39,90**
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES –	69,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
HENRY MASKE: MEIN BOXLEXIKON	**69,90**
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	**39,90**
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	29,80
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MOTORRAD REISEN USA SPEZIAL	39,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	**54,90**
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT.	39,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	**89,90**
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	39,90
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROHLING SONY CDC-74SZA 650MB 74 min.	**19,90**
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	199,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MITSUMI FX 600 6-FACH SPEED	299,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
PHONEBLASTER V.34 DT. HANDBUCH	569,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	299,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	429,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	89,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	279,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
GRAVIS „THUNDERBIRD"	**89,90**
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	119,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE	**je 9,90**
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

EARTH SIEGE 2

Mit Earthsiege 2 will Dynamix Activisions Vorzeigeprodukt Mechwarrior 2 vom Robo-Thron stoßen.



Beinamputation: So wird ein Herc fachmännisch zerlegt

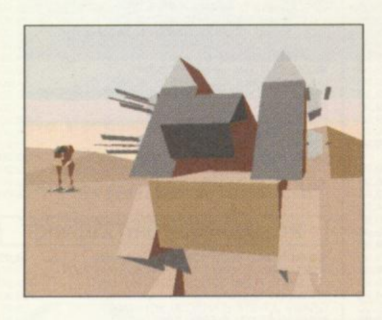


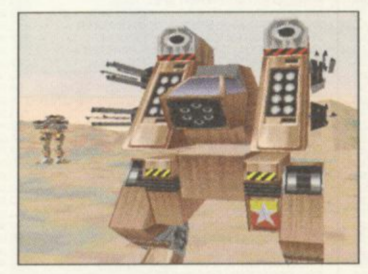
HERCS

... sind das, was wir normalerweise unter Mechs verstehen. Sofern ein Hersteller jedoch nicht mit den Battletech-Erfindern FASA zusammenarbeitet und so keine Lizenz hat, darf er auch den Namen "Mech" nicht benutzen, geschweige denn das Design dieser riesigen Kampfroboter. Also nannte man die riesigen "Earthsiege"-Robos Hercs und das Szenario statt Battletech einfach Metaltech.

Waffenstarrend: Mit der Plasmakanone sprengt Ihr die Hercs einfach in die Luft



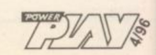


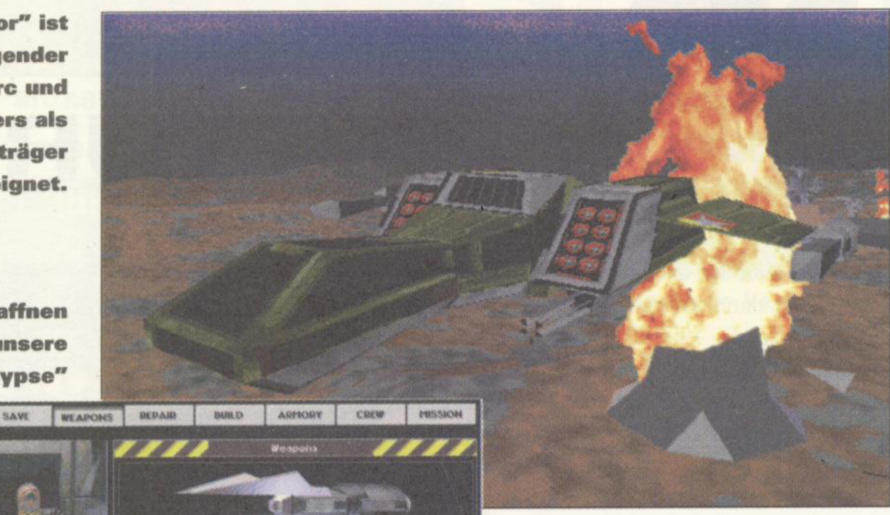


Pentium oder 386er? Die Details können fast stufenlos heruntergeschaltet werden.

Die Cybriden sind wieder da. Während die Schergen der machthungrigen künstlichen Intelligenz Prometheus noch im ersten "Earthsiege" von der Erde verbannt wurden, haben einige wenige auf dem Mond ihr Lager aufgeschlagen. Prometheus erholte sich natürlich schnell von der Niederlage und steckte alle Ressourcen in den Aufbau einer noch dickeren Cybrid-Streitmacht. Auf der Erde ahnt man nichts Böses, als eines Tages die überwältigende Armee der künstlichen Intelligenz landet. Nun liegt es mal wieder an Euch, die Cybriden auf den Mond zurückzublasen, ihn gleichzeitig zu säubern und Prometheus endgültig zu stoppen. Und dies geschieht **Herc gegen Herc...**

Wie bei Simulationen üblich, erwarten Euch im Hauptmenü verschiedene Optionen. Entweder startet Ihr eine Trainingsmission, in der Euch ein Ausbilder mit dem Herc vertraut macht, oder Ihr beginnt eine Karriere als Mechpilot, die Euch durch mehrere Sektoren und insgesamt über 50 Missionen führt. Action-Freunde können in den "Instant Action"-Modus springen. Startet Ihr eine Campaign, fristet Ihr Euer Piloten-Dasein nicht nur mit puren Cybriden-Jagden, sondern kümmert Euch auch um wirtschaftliche Belange Eurer Einheit, die aus Euch und vier weiteren Piloten besteht. Der kleine Wirtschaftspart ist mit dem des ersten "Earthsiege" vergleichbar: Ihr sammelt die Reste feindlicher Hercs auf dem Schlachtfeld ein und verwertet den Schrott für den Bau neuer Hercs oder Waffen. Dabei empfiehlt es sich natürlich, den Feinden gekonnt ein Bein abzuschießen, da so die maximale Wiederverwertbarkeit erreicht wird. Nach jeder Mission werden die Mechs dann mit dem eingesammelten Schrott repariert, bei Bedarf neue Waffen gebaut oder nagelneue, meist größere Hercs gefertigt. Das Reparieren oder der Neubau der Waffen kann bei Bedarf auch vom Computer übernommen werden. Eure Hauptaufgabe in "Earthsiege 2" ist es jedoch wieder mal, alle Mis-

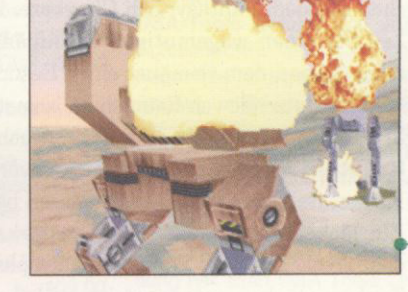




Der "Razor" ist ein fliegender Herc und besonders als Raketenträger geeignet.



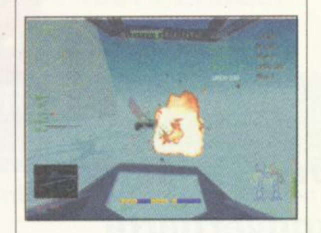
So bewaffnen wir unsere "Apocalypse"



sionen möglichst erfolgreich abzuschließen, bevor Ihr die Cybriden-Basis auf dem Mond attackieren könnt. Dazu werden Euch vom Boß Missionen aller Art vorgegeben: Entweder wird patrouilliert, eine gegenerische Basis in Schutt und Asche gelegt, oder Ihr müßt empfindliche Daten zu neuen Waffen etc. von gegnerischen Bunkern downloaden. Anfangs erfüllt Ihr Eure Missionen noch mit kleinen Scout-Hercs, wenn Ihr aber genug Schrott gesammelt habt, könnt Ihr dickeres Geschütz aufgefahren. Neu entwickelte Waffen sind im Laufe des Spiels ebenfalls erhältlich. Eine Besonderheit ist jedoch, daß Ihr den "Razor", einen fliegenden Herc, steuern könnt. Das geht zwar etwas einfacher als in einem Flugsimulator, doch immer noch grundlegend anders als beispielsweise bei einem riesigen Kampfläufer. Dadurch erhält das Spiel einen Hauch mehr Abwechslung. An Waffen gibt's die übliche riesige "Earthsiege"-Auswahl. Neben Raketen, Lasern und Autokanonen aller Kaliber, begeistern den Pistolensammler vor allem die Hochenergie-Waffen wie Plasma-Kanone, Flux oder Partikel-Kanone.

Grafisch bietet "Earthsiege 2" ebenfalls grundlegend Neues. Zwar gibt's handelsübliche 3D-SVGA-Grafik mit Texturen, doch besonders die Hercs sind wundervoll detailliert und die Effekte wie **Explosionen und Schüsse**, verdienen erstmals wirklich ihren Namen. Gesteuert wird im Optimalfall via Joystick. Mittels Tastatur gebt Ihr an Eure Untergebenen Befehle, aktiviert Eure Waffen oder begutachtet Karten, Einsatzziele und Schadensstatus. Und natürlich ist auch die externe, schwenkbare Kamera in "Earthsiege 2" vorhanden. *kn*

KONKURRENZ



Im direkten Vergleich schneidet Dynamix' "Earthsiege" etwas schlechter ab, als Activisions "Mechwarrior 2". Hauptgrund ist natürlich der Lizenz-Bonus des "echten" FASA-Produktes. Doch auch die Missionen sind in "MW 2" besser designed und strategisch wertvoller, als in Sierras Mech-Kriegern. Einige Punkte besitzt "Earthsiege 2" jedoch, die wir an "Mechwarrior 2" vermissen. Zum einen die stellenweise fantastische Grafik (sieht man vom Design einiger Hercs ab) und die Möglichkeit, auch Flugmissionen zu spielen. Besonders motivierend ist jedoch der kleine Wirtschaftspart, in dem Ihr den Schrott vom Schlachtfeld sammelt und aus daraus neue Waffen und Hercs baut. Genau dies wäre auch für "MW 2" optimal, da der Sieger eines "echten" Clan-Gefechts die Schlachtfelder ebenfalls nach Brauchbarem absuchen und daraus dann neue Waffen oder Mechs bauen kann.



Netter Versuch, Sierra, aber "Mechwarrior 2" stoßt Ihr damit nicht vom Robo-Thron! "Earthsiege 2" sieht verdammt gut aus, hört sich wunderbar an, reicht in Sachen Atmosphäre jedoch nicht an Activisions Battlemech heran. Die Missionen sind weniger abwechslungsreich und verlangen kaum strategisches Vorgehen, die Hercs sehen höchstens wie kleine Geschwister der Battlemechs aus und die Waffen lassen sich nicht so schön konfigurieren. Trotzdem ist "Earthsiege 2" ein ernsthafter Mitbewerber, denn der schöne Wirtschaftsteil, die zahlreichen Missionen und die Möglichkeit, einen Flieger zu steuern, hebt es von allen anderen Robo-Sims ab. Grafisch auf jeden Fall besser als "Mechwarrior 2" überzeugen vor allem die gigantischen Explosionen und Effekte. Für Krieger mit schnellen Maschinen ein Muß, auch wenn das Vorzeigeprodukt "Mechwarrior 2" bleibt.

SUPER

Name	**Earthsiege 2**
Genre	Simulation
Hersteller	Dynamix/Sierra
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

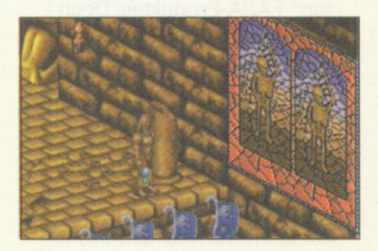
System	Win'95
Festplatte belegt	55 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik	**79%**
Sound	**72%**
Spielspaß	**82%**

Bilder auf CD

DER SEELEN TURM

Der Seelenturm konvertierte vom Amiga-Hit zum PC-Schrott.

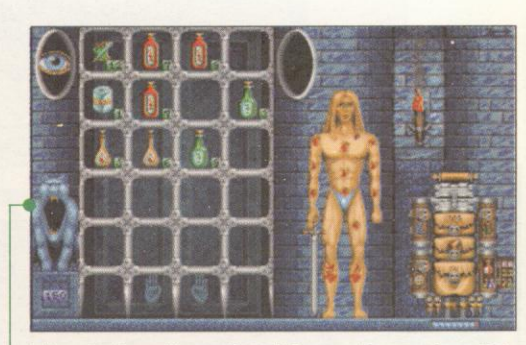


Eine der grafisch aufwendigeren Stellen im Spiel

HERBA

Wirklich putzig, was sich Black Legend da an lateinischen Namen für die Gewächse ausgedacht hat. So findet man z. B. eine "Wildii Metallica" (schon mal ein lateinisches Wort mit "W" gesehen?), oder eine "Populus Arscidia", was die Waldmelisse sein soll.

Schenkt man den diversen Amiga-Magazinen Glauben, dann war der Seelenturm eines der besten Spiele, die 1995 für die "Freundin" erschienen. Bei unserem Testmuster muß es sich um ein völlig anderes Programm gehandelt haben, denn der Seelenturm – ein Smash-Hit...? Die Vorgeschichte liest sich jedenfalls noch recht harmlos. Der gar schröckliche Baalhathrok treibt von seinem siebenstöckigen Turm aus böse Spielchen mit dem Fantasyreich Chaybore. Höchste Zeit für einen wagemutigen Draufgänger namens Treeac, dem Gemäuer einen Besuch abzustatten. Dutzende von Räumen im isometrischen 3D-Gewand durcheilt er auf der Suche nach **Kräutern** und Tränken, die sich bevorzugt in Kisten, Gebeinen und riesigen Vasen befinden. Ein lächerlich aussehendes Monsterkabinett, dem Treeac mit Mut, Waffen und den passenden Zaubersprüchen entgegentritt, will ihm dabei ans Leder. Die Sprüche muß der Held in seinem mitgeschleppten Alchemie-Kasten selbst zusammenstellen. Außer ein paar festen Rezepten sind der Experimentierfreudigkeit keine Grenzen gesetzt. Sollte Euer tapferer Ritter einmal ein paar Wunden erleiden, könnt Ihr diese auf einem eigenen **Statusbildschirm** begutachten und mit den gefundenen Heilmittelchen kurieren – als wahrer Geheimtip hat sich die Behandlung mit Nadel und Faden erwiesen... Weitere Hindernisse auf dem Weg zum finalen Obermotz sind versperrte Türen und Durchgänge, die sich entweder mit den mitgeführten Dietrichen oder einem gefundenen Schlüssel überwinden lassen. Zum "Softwarewitz des Monats" wird die Speicherfunktion des Seelenturms gekürt: Jeder Spielstand kostet einen bestimmten Batzen Geld, das eher spärlich in den Verliesen herumliegt. Gnädigerweise akzeptiert der Höllenhund aber auch andere Ausrüstungsgegenstände. Wer an einer kniffligen Stelle abspeichern will, hat gute Chancen, einen Großteil seiner Vorräte loszuwerden. Naja, wenigstens kostet das Laden von Savegames nichts. *mg*



Eine Behandlung ist dringend angebracht



Der Alchemie-Kasten sieht komplizierter aus als er es tatsächlich ist



Oh Gott! Was haben sich die diversen Amiga-Redakteure bloß dabei gedacht, als sie den Seelenturm fast durchgehend zum Hit erkoren? Ich persönlich habe jedenfalls selten ein schlechteres Action-Adventure gespielt. Das fängt schon bei der Grafik an. Die Räume bestehen fast ausschließlich aus einer Grundfarbe in fünf oder sechs Abstufungen, an dem durchgehend braunen Treeac ist das einzig Farbige das neckisch-rote Haarband. Die Sprachausgabe rauscht lauter als drei Meter hohe Hawaiiwellen, alleine die CD-Musik erreicht Klassenstandard. Besonders schlecht gelungen ist die Steuerung der Hauptfigur, ständig bleibt man irgendwo hängen und weiß nicht warum. Da auch Rätsel wie Actioneinlagen gleichermaßen übel sind, steht mein Fazit fest: Lieber spiele ich eine Woche durchgehend das fünf Jahre alte Cadaver, als den Seelenturm auch nur noch einmal freiwillig anzurühren.

Name	**Der Seelenturm**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Black Legend
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

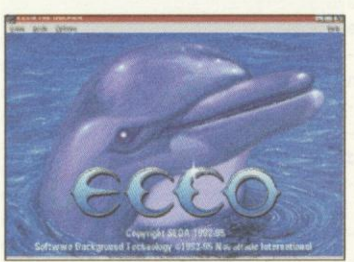
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	13 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**27%**
Sound	**42%**
Spielspaß	**28%**

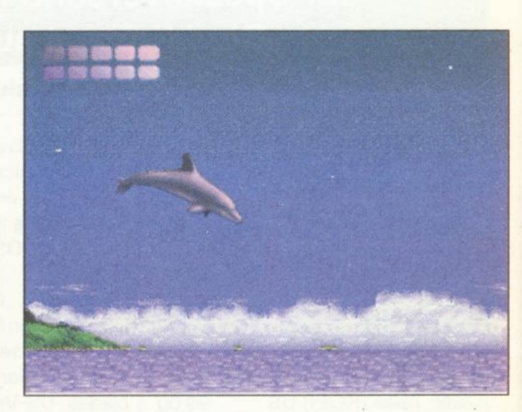
ECCO THE DOLPHIN

Der Delphin von Welt wartet nicht auf Greenpeace, er rettet seine Kumpels selbst.

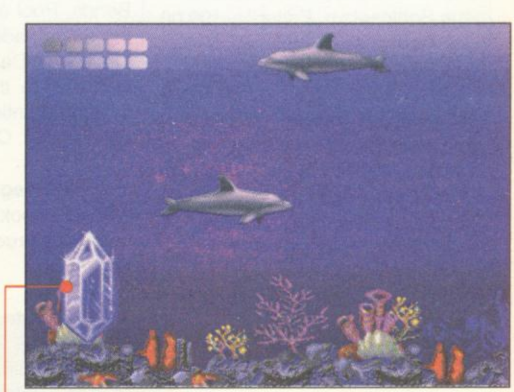


Der fiese Krake läßt Ecco nicht so ohne weiteres passieren

Das Leben könnte so schön sein für Ecco. Der friedliche Delphin lebt zusammen mit seiner Familie im tropischen Meer unter paradiesischen Bedingungen. Die Idylle wird jedoch jäh gestört, als ein tropischer Wirbelsturm über die heimatliche Lagune hinwegfegt und sämtliche Delphine mit sich reißt. Sämtliche Delphine? Natürlich nicht, Ecco bleibt alleine zurück und macht sich auf die Suche nach seinen versprengten Artgenossen. Bevor Ihr jedoch Eure verlorenen Freunde und Verwandten wieder in die Flossen schließen könnt, müßt Ihr Euch durch sechs Welten und insgesamt 30 Levels manövrieren, unfreundlichen Meeresbewohnern aus dem Weg gehen und Zwiesprache mit "netten" Orcas und Pottwalen halten. Neben diesen Riesen des Meeres trefft Ihr auch auf diverses Kleinvieh wie Quallen und Igelfische, die Euch an den schuppenlosen Körper wollen. Dieser garstigen Zeitgenossen erwehrt sich Ecco mit gezielten Nasenstübern oder flieht per Turbo-Taste. In jedem Level finden sich Geheimräume, die durch bläulich schimmernde Kristalle verschlossen sind. Um diese **Kristalle** aus dem Weg zu räumen, bedient sich unser schwimmender Freund seines eingebauten Sonarschreis. Während anfangs noch ein einfacher Sonarimpuls ausreicht, müßt Ihr in späteren Leveln eine Reihe von Kristallen finden, die Euch mit der jeweiligen "Frequenz" versorgen. Da Delphine – wie wir alle wissen – keine Fische sind, sondern durch Lungen atmen, müßt Ihr nicht nur die Lebensenergie des Helden, sondern auch seinen Luftvorrat im Auge behalten. Zum Atmen reckt Ecco die Schnauze über Wasser, in weitverzweigten Labyrinthen gilt es nach Lufteinschlüssen Ausschau zu halten, wenn Ihr nicht vorzeitig im Delphin-Walhalla Einzug halten wollt. *sg*



Ois isi, man! (bayrische Redensart) Noch freut sich Ecco seines Lebens



Wenn Ihr die Delphine per Sonar anquatscht, geben sie Euch nützliche Tips



Boykottiert Ihr Thunfisch? Singt Ihr jede Flipper-Folge mit? Und liebt Ihr es, Euch bei New-Age-Musik in den Schlaf zu spielen? Dann ist "Ecco" genau das Richtige für Euch. Action-Fanatiker, die ein rasantes "Jump and Schwimm" erwarten, sind hier fehl am Platz. Vielmehr verbreitet Ecco eine relaxte Unterwasser-Atmosphäre: Wer den Film "Big Blue" gesehen hat, weiß, was ich meine. Die Animationen des feuchten Helden lassen jedem Delphin-Fanatiker das Herz übergehen, und durch die relativ harmlose Story eignet sich das Spiel selbst für die jüngsten Familienmitglieder: So "stirbt" Ecco z.B. nie wirklich, sondern wird im Fall der Fälle an den letzten Rücksetzpunkt gebeamt. Die Umwelt unseres Helden ist jedoch etwas zu monoton geraten: Am Boden wiederholen sich immer wieder dieselben Pflanzen und Muscheln, was auf die Dauer eintönig wirkt.

GEHT SO

Name ....**Ecco the Dolphin**
Genre ....Geschicklichkeit
Hersteller ....Sega
Niveau'..............einstellbar
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System ....Win'95, Win 3.1
Festplatte belegt ....10 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
........................Joystick
Extras ....keine

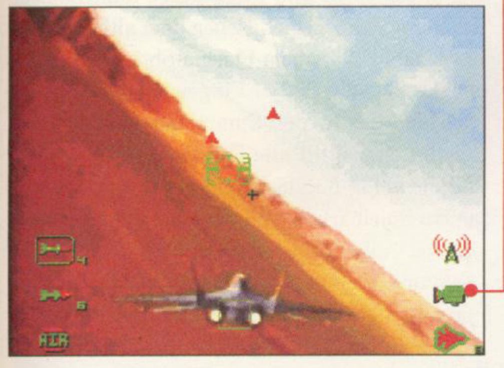
Grafik 71%
Sound 73%
Spielspaß

67%

Bilder auf CD

TOMCAT ALLEY

Daß sich auf Konsolen nicht nur schnelle Jump'n'Runs, sondern dank CD-ROM auch ganze Spielfilme verwirklichen lassen, hat vor einem Jahr bereits das auf Segas Mega-CD veröffentlichte "Tomcat Alley" gezeigt. Jetzt hat dieser Interactive Movie um ein amerikanisches Kampfjetgeschwader, das einen verrückten russischen Piloten stoppen soll, immerhin die Ehre, als eines der ersten Spiele von der japanischen Konsolengroßmacht für den PC umgesetzt zu werden. In "Tomcat Alley" sitzt Ihr nicht selbst am Steuerknüppel, sondern helft dem Piloten bei Navigation, Funkgesprächen und Waffensystemen: Während Eure F-14 durch die Lüfte donnert, müßt Ihr per Fadenkreuz die richtigen Systeme auswählen. Wenn es Zeit ist, einen Funkspruch abzusetzen, zieht Ihr unter Zeitdruck den Mauszeiger auf das entsprechende **Icon** und klickt – den Rest macht der Computer. Ähnlich funktioniert auch der Abschuß feindlicher MIGs: Cursor über markiertes Ziel und mit linker Maustaste Rakete abschießen. So einfach dieses Spielprinzip ist: Euer Mauszeiger reagiert leider derart langsam, daß es bei den kurz eingeblendeten Icons manchmal fast unmöglich ist, rechtzeitig die passende Aktion auszuführen, weshalb sich der Spielspaß auch in Grenzen hält. Der Film selbst ist professionell gemacht, allerdings kommt das Ganze auch auf Computermonitoren relativ pixelig daher. Sowohl Handbuch als auch Spiel sind komplett in Englisch, die Filmsequenzen verlangen nach fortgeschrittenen Sprachkenntnissen. *ste*



Welches der Icons mag das richtige sein?

Name	Tomcat Alley		
Genre	Interactive Movie		
Hersteller	Sega		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔
System	Win 3.1/95		
Festplatte belegt	10 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, GamePad		
Extras	keine		
Grafik	**43%**		
Sound	**61%**		
Spielspaß	**32%**		

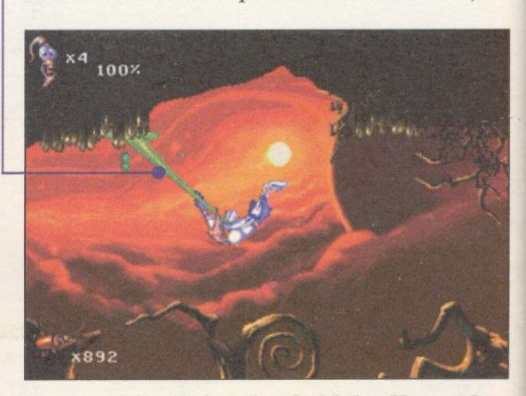
Bilder auf

EARTHWORM JIM 2+1

Noch bunter, lauter und verrückter. Diesmal treibt Earthworm Jim sein Unwesen unter DOS.

So schnell können Tester-Träume wahr werden: Erst in der vorigen Power Play bettelte ich angesichts Activisions hervorragender PC-Version von Earthworm Jim um eine rasche Konvertierung des zweiten Teils, und siehe da, es ist soweit. Nachdem unser Held im Cyberanzug die liebliche Princess "What's-Her-Name?" befreit hatte, sah es zunächst so aus, als ob er nun zum glücklichsten Regenwurm des Universums werden sollte. Aber weit gefehlt, denn der miese Kopfgeldjäger "Psy-Crow" entführt die Erbin der galaktischen Krone in Richtung Lost Vegas, wo er sie in einer Quickie-Hochzeit zu seiner Frau machen will. Das kann Jim natürlich nicht auf sich sitzen lassen, und so macht er sich an die Verfolgung des Pärchens. Begleitet wird er dabei von seinem Kumpel **Snott**, einer Art lebendem Schleimbolzen, der in einem Rucksack auf Jims Rücken lebt. Dieser grüne Zeitgenosse bläht sich bei Bedarf im Flug zum Fallschirm auf und läßt Jim kontrolliert zu Boden schweben. Außerdem benutzt Ihr ihn als Schwingseil an grünlich schimmernden Decken. Aber auch waffentechnisch hat Jim viel dazugelernt und trägt einige tödliche neue Schmankerl im Ärmel. Neben dem altbekannten Blaster und dem Mega-Plasma-Shot findet Ihr in den Leveln die Three-Finger-Gun, eine neue Homing Missile, den Smartbomben-ähnlichen Barn Blaster (killt alle Feinde auf dem Screen) und die völlig nutzlose Seifenblasen-Knarre. In puncto Spielbarkeit und fairem Leveldesign hat sich seit Teil 1 nichts verändert: Die abgedrehten Ideen und zahllosen Gags jedoch, die Euch in der Fortsetzung erwarten, legen den Verdacht nahe, daß die Gamedesigner bei der Entwicklung des Programms unter ständigem Drogeneinfluß standen. Im Bonuslevel "Granny Chair" z.B. steuert unser Held einen Treppenlift und wird dabei ständig mit hysterischen Omis bombadiert, die ihn mit ihren Regenschirmen Mores lehren wollen. Ein anderes Beispiel ist "Inflated Head", wo

Bob, der Goldfisch, stellt sich erneut zum Kampf. Das bringt Jim auf kulinarische Ideen...



Euer multifunktionaler Schleim-Kumpel "Snott" im Einsatz



Au Backe! Laßt Ihr in Puppy Love zu viele Welpen fallen, wird Papa ziemlich sauer.



GUT

Sicher gehöre ich zu jener Spezies von Spiele-Rezensenten, die sich grundsätzlich kaum für Fortsetzungen erwärmen können – und seien sie auch noch so gut. Jeder Fortsetzung fehlt nun mal der Überraschungsbonus des völlig Neuen, das z. B. im ersten Teil der Wurmsaga für zahlreiche Brüller sorgte. Außerdem ist die Erwartungshaltung an eine Fortsetzung umso größer, je genialer der erste Teil war. Die Gefahr, dabei eine Enttäuschung zu erleben, ist groß. Für meinen Geschmack sind die Jungs von Shiny-Entertainment in EWJ 2 dann auch übers Ziel hinausgeschossen, denn eine Reihe von Szenen ist nicht nur fast unspielbar schwer, sondern auch inhaltlich ein wenig zu wahnsinnig. Andererseits sollte man nicht verschweigen, daß beide Teile im Paket gar kein Fehlgriff sein können und EWJ nach wie vor zu den empfehlenswertesten Vertretern des Genres überhaupt zählt.





In "Flying King" ballert Ihr Euch durch isometrische Landschaften

"Level Ate" wartet mit aggressiven Salzstreuern und heißen Kochplatten auf



Noch nicht einmal vor süßen Hundebabys hat der fiese Psy-Crow Respekt

sich Jim den hohlen Schädel (haben Würmer sowas eigentlich?) aufpumpt und dann fortan vertikal durch die Gegend schwebt. Fast sämtliche Charaktere aus Teil 1 sind in der Fortsetzung wieder mit von der Partie: Neben Psy-Crow geben sich u.a. Evil the Cat, Major Mucus und Peter Puppy, dem von Psy-Crow 600 Welpen geklaut wurde, die Ehre. Neben klassischen Jump 'n' Run-Leveln enthält "Earthworm Jim 2" einige ungewöhnliche Bonus-Stages wie Flyin' King, wo Ihr Jim in "Zaxxon"-Tradition auf seiner Taschenrakete durch eine isometrisch scrollende Landschaft steuert. Eine Savefunktion wird Euch in der DOS-Version leider verwehrt, dafür übernahmen die Programmierer von Rainbow Arts das Paßwort-System aus der Konsolen-Version. Findet Ihr in einem Level die Symbole "Earth", "Worm" und "Jim", könnt Ihr fortan diesen Level überspringen. Als "kleiner" Bonus wird der Packung übrigens der komplette erste Teil der Wurmsaga beiliegen, die allerdings auf der SNES-Variante basiert: Mit Bonusleveln und Bonuswaffen aus der Windows-95-Konvertierung ist hier also nicht zu rechnen. *sg*



Jim liegt gut im Training: er hebt sogar Mastschweine.



Auch ein (fast) perfektes Spiel kann man noch besser machen, wie "Earthworm Jim 2" beweist. Es ist größer, schneller, lauter und witziger als sein Vorgänger, ohne Abstriche auf der technischen Seite zu machen. Die Steuerung und das Spielgefühl sind – wie schon im ersten Teil – einsame Spitze, und einige störende Kleinigkeiten wurden ebenfalls ausgebügelt. So müßt Ihr z.B. nicht länger Eure Waffen in fester Reihenfolge leerballern, sondern könnt wie bei "Pitfall" zwischen den einzelnen Wummen hin- und herschalten. Was ich dem Wurm jedoch ankreide, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Schon im ersten Teil hatten Einsteiger nicht viel zu lachen, aber Teil zwei setzt hier noch einen 'drauf. Jump 'n' Run-Neulinge sollten sich also auf einige durchzockte Nächte gefaßt machen. Die jedoch lohnen sich: Es gibt derzeit keine besseren Hüpfspiele auf PCs als EWJ 1 und 2.

SUPER

Name	**Earthworm Jim 2+1**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Rainbow Arts
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

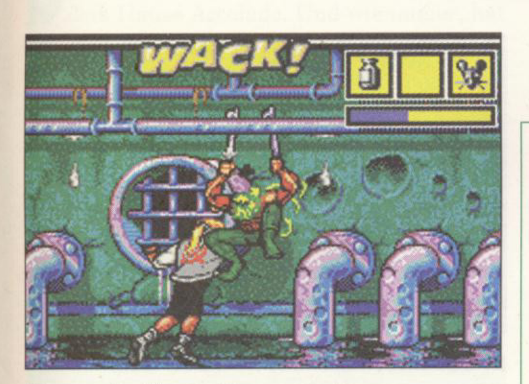
System	DOS
Festplatte belegt	300 KByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik 79%
Sound 78%
Spielspaß

87%

Demo auf

COMIX ZONE



Hängende Finsterlinge werden per Bilderbuch-Uppercut auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt

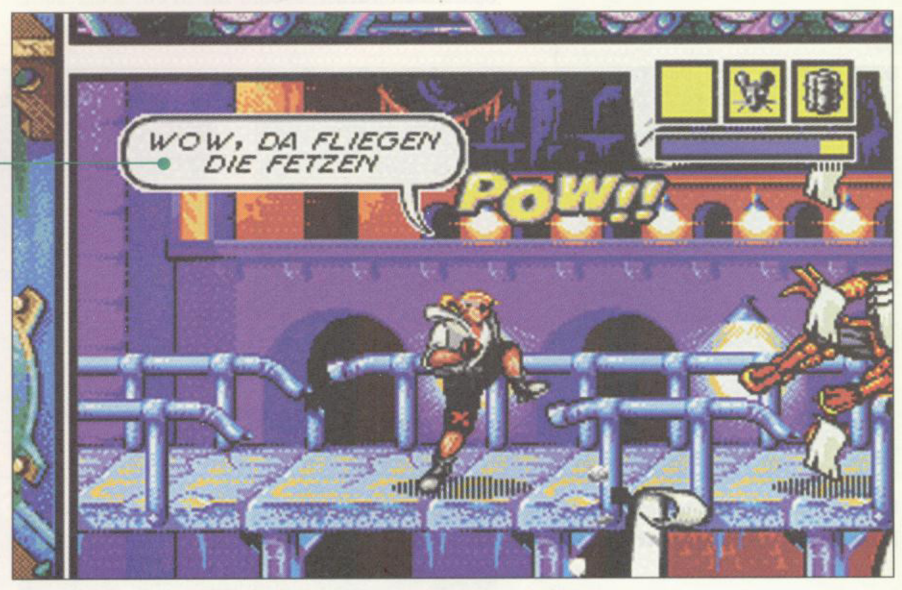
Preisfrage: Was sieht aus wie ein durchschnittliches 16-Bit-Videospiel und läuft nur auf Pentium-Rechnern? Nein, "Earthworm Jim" hüpft auch auf 486ern und sieht besser aus. Es ist "Comix Zone", ein interaktiver Beat'em-Up-Comic, bei dem wir uns fragen, was in diesem Spiel die Power eines Pentium-Prozessors frißt. Die gezeichnete Papierschlacht scrollt kaum und High-Res-Grafiken gibt's ebensowenig wie eine dritte Dimension. "Comix Zone" ist nichts weiter als ein gemächlich vor sich hinscrollendes Comic-Buch.

Ihr seid Sketch Turner, ein Comic-Zeichner, der im Austausch gegen Obermotz Mortus in sein eigenes Projekt, sprich Comic-Buch, gesogen wurde. Statt Sketch zeichnet nun Mortus den Comic weiter, und unser Held darf sich als Superheiner durch sechs Seiten (Level) dieses Machwerks boxen, um letztendlich Mortus zu plätten und wieder seinen Platz in der Realität einzunehmen. Doch bevor Sketch wieder zu Frau und Kind darf, müssen die Seiten des Comics gänzlich von Übeltätern befreit werden.

So zieht also Euer Held tapfer von Bild zu Bild, kommuniziert mit Mortus Schergen über Dutzende **Sprechblasen**, erledigt eine vorgegebene Anzahl Gegner pro Bild oder tritt Türen ein und zerschlägt Fässer. Dazu greift Sketch auf sagenhafte zwölf verschiedene Angriffstaktiken zurück, die vom Whirlwind Jump Kick über den handelsüblichen Upppercut bis zum Grab-a-mutant-Überwurf reichen. Ist das aktuelle Bild gesäubert, zeigt ein Pfeil den Weg zum nächsten an und die Schlägerei geht von neuem los. Ab und an gibt's Extras wie Wurfmesser, Bomben oder Ice-Tea-Health-Packs, die Euch das Überleben im harten Comic-Geschäft etwas erleichtern. Im Gegensatz dazu wird "Comix Zone" übermäßig schwer durch das gänzliche Fehlen von Paßwörtern oder eine Savegame-Option. *kn*



Das interaktive Comic-Buch: Prügeln, nichts als Prügeln...



Denkste: Statt Fetzen fliegen in "Comix Zone" nur die Sprechblasen



Nervtötender geht es nicht: "Comix Zone" spielt sich nett und die Idee mit den Comic-Seiten ist in Ordnung. Doch warum fehlt diesem Videospiel-orientierten Comic-Prügler eine Paßwort-Option? Zwar ist Sketchs Reise nicht übermenschlich schwer, doch nervt es gewaltig, sein Leben auf hinteren Seiten auszuhauchen und das ganze Spiel noch einmal vom Anfang durchzuzocken. So etwas muß nicht sein. Doch auch ohne dieses Manko wäre "Comix Zone" ein nur mittelmäßiger Spaßmacher. Wenig verschiedene Feindcharaktere und das Fehlen "echter" Special-Moves machen die Seitenjagd wesentlich langweiliger als ein handelsübliches Beat'em Up. Allein die teils unfreiwillig witzigen deutschen Sprechblasentexte heitern auf – eine eingedeutsche Sprachausgabe wäre allerdings die Krönung gewesen. Und warum ein Pentium benötigt wird, bleibt rätselhaft.

GEHT SO

Name: **Comix Zone**
Genre: Action
Hersteller: Sega
Niveau: einstellbar
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: 1

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung		✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System: Windows
Festplatte belegt: 5 MByte
RAM-Ausstattung: 8 MByte
Steuerung: Tastatur, Joystick, Joypad
Extras: keine

Grafik 39%
Sound 41%
Spielspaß 49%

Bilder auf CD

ESPN EXTREME GAMES

Umsetzungseifer beim Elektronikgiganten Sony: Das Playstation-Potpourri läßt Euch jetzt auch am PC rasen und prügeln.

Nicht zum Besten gestellt ist es mit dem Image der Teenager bei der Generation ihrer Großeltern – sie gelten oft als Verkehrsrowdies und brutale Chaoten. Würde man die Manieren der 16 "Extreme Games"-Rüpel als repräsentativ ansehen, das Vorurteil träfe voll und ganz die Realität: Hier wird auf körperkraftbetriebenen Vehikeln (Skateboard, Rollerblades, Mountainbike und "Straßenbob") jenseits der 100-Stundenkilometermarke gerast, geboxt und gekickt, was das Zeug hält.

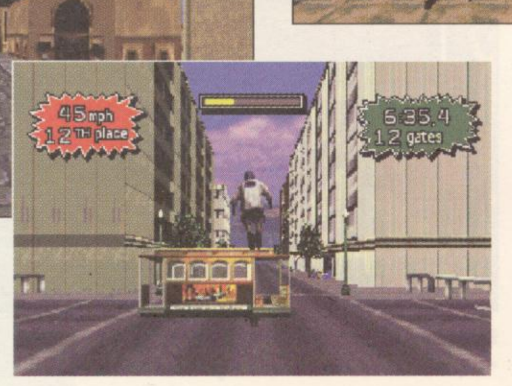
Wenn Ihr Euch für einen der Untersätze entschieden habt, darf ohne weitere Umschweife auf der ersten von fünf Pisten – Italien, Südamerika, San Francisco, Utah und Lake Tahoe stehen zur Wahl – gestartet werden. Ein Balken am oberen Bildrand steht für Eure Kondition und wird bedrohlich kürzer, sobald Ihr in eines der zahlreichen, teilweise beweglichen Hindernisse brettert oder die unliebsame Konkurrenz Euch per Fausthieb den Asphalt küssen läßt. Auch übertriebenes Beschleunigen zehrt merklich an des Athleten Kraft. Erholung verspricht hingegen die aerodynamisch geduckte Talfahrt. Die grünen, gelben und blauen **Torbögen** entlang der Strecke solltet Ihr tunlichst durchfahren, denn Ihr erhaltet für grüne Tore Bargeld, das sich zwischen den zwölf Läufen einer Saison in schnelleres Renngerät umsetzen läßt, für gelbe ein paar Meisterschaftspunkte, die Eure Tabellenplazierung nach oben bewegen, während die Farbe Blau Zugang zu geheimen Streckenabschnitten verheißt. Gelingt Euch das Kunststück, alle Tore zu erwischen, dürft Ihr im Anschluß an das Rennen auf einer Bonusetappe so richtig Kohle scheffeln. Begleitet wird das Spektakel von einem schmissigen Alternative-Rock-Soundtrack, der direkt von CD abgespielt wird, vor bzw. nach dem Rennen läßt Moderatorin Suzy Kolber in Videos von übelster Bildqualität verlauten, wie sie die Strecke und Eure Leistung einschätzt. *us*



In Südamerika sucht Ihr nach dem Zugang zum verborgenen Inkaschatz



Die engen Altstadtgassen von Pisa laden nicht zum Heizen ein



Ist der Weg versperrt, hilft oft nur ein kräftiger Sprung weiter



Sonys zweite Playstation-Konvertierung hinkt weiter hinter dem Original her als "Destruction Derby". Der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus entfiel völlig, die weniger bunte VGA-Grafik erinnert anfänglich an "NFS", ohne jedoch kontinuierlich hohes Niveau halten zu können, da beispielsweise die Sprites etwas lieblos dahingepinselt und abgehackt animiert sind. Das A und O eines guten Rennspiels sind Geschwindigkeit und Steuerung. Beides korrespondiert in diesem Fall nicht optimal: Selbst wenn man Hindernisse rechtzeitig erspäht, ist das Handling der Trendgefährte so träge geraten, daß man dennoch des öfteren eine volle Bauchlandung erleidet. Eine vernünftige Koordination von Prügeln und Fahren ist ohnehin nur mit einem Joypad möglich, die Keyboardsteuerung über zehn (!) Tasten treibt auch den ruppigsten Sportsmann in den Wahnsinn.

GEHT SO

Name ... **ESPN Extreme Games**
Genre ... Rennspiel
Hersteller ... Sony
Niveau ... einstellbar
Preis ... ca. 120 Mark
Spieler ... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

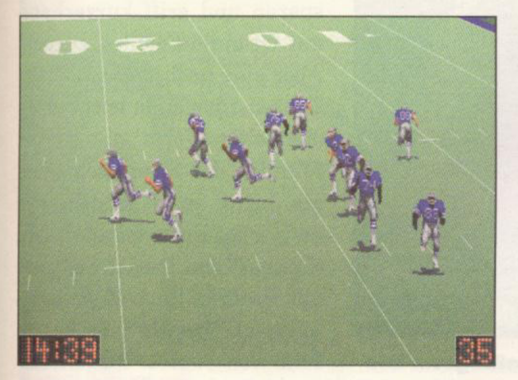
System ... Windows
Festplatte belegt ... 3 MByte
RAM-Ausstattung ... 8 MByte
Steuerung ... Tastatur, Joystick
Extras ... keine

Grafik ... 68%
Sound ... 62%
Spielspaß 54%

Bilder auf CD

UNNECESSARY ROUGHNESS '96

Da ist sie wieder, die "unnötige Grobheit" aus dem Hause Accolade. Und wie immer, hat sich im Vergleich zu "Unnecessary Roughness" (1994) und "Unnecessary Roughness 95" (1995) in "Unnecessary Roughness 96" (1996) nicht allzu viel getan. Schön, es gibt dank Lizenz die 96er Teams der NFL, aber das war´s auch schon. Spielerisch bietet "Unnecessary Roughness" handelsübliches: Ihr behauptet Euch sowohl in einem Trainingsmatch als auch in einer Liga und editiert Eure Mannschaft nach eigenen Wünschen. Die weiteren Optionen gleichen ebenfalls denen der Vorgänger: Ihr dürft Audibles, Fumbles und Interceptions an- oder abschalten und die Spielgeschwindigkeit einstellen. Auf dem Spielfeld gleicht Accolades dritte Football-Simulation den Vorgängern: Ihr steuert wahlweise einen Spieler, während des Angriffs immer den ballführenden, und paßt oder tackled auf Knopfdruck. "Unnecessary Roughness 96" bietet Fans des Genres und Sports neue, aktualisierte Mannschaften, doch ein einfaches (kostenloses) Update hätte genau dasselbe erreicht. Sieht man davon ab, ist das Spiel gelungen, das schlechte Paßspiel des ersten Teils wurde ausgebessert und in Sachen Präsentation ist "Unnecessary Roughness 96" ebenfalls flott durchgestylt. Wer einen der ersten Teile besitzt, braucht die unnötige 96er-Grobheit nicht unbedingt. *kn*



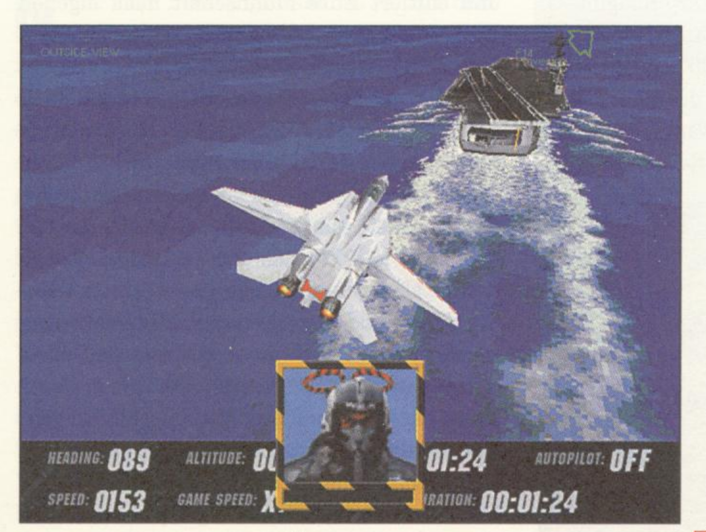
Grafisch nett: Eure Mannen auf dem Feld

Name	**Unnecessary Roughness**		
Genre	Sport		
Hersteller	Accolade		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		100	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	DOS		
Festplatte belegt	28 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick		
Extras	NFL Lizenz		
Grafik	**69%**		
Sound	**70%**		
Spielspaß	**75%**		

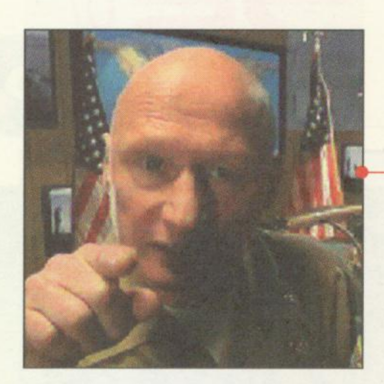
Demo auf CD

TOP GUN
Fire at Will

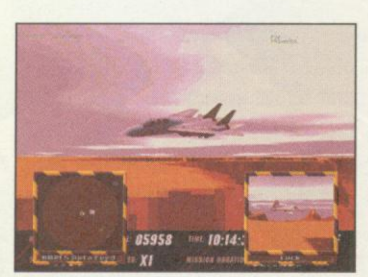
Top Gun ohne Tom Cruise. Außer James Tolkan waren alle Original-schauspieler wohl zu teuer für Spectrum Holobytes Film-Umsetzung.



Eine der schwierigsten Übungen des Marinefliegers: Die Landung auf dem Flugzeugträger. Furchtsame Naturen greifen hier zur Sicherheit auf den Autopiloten zurück.

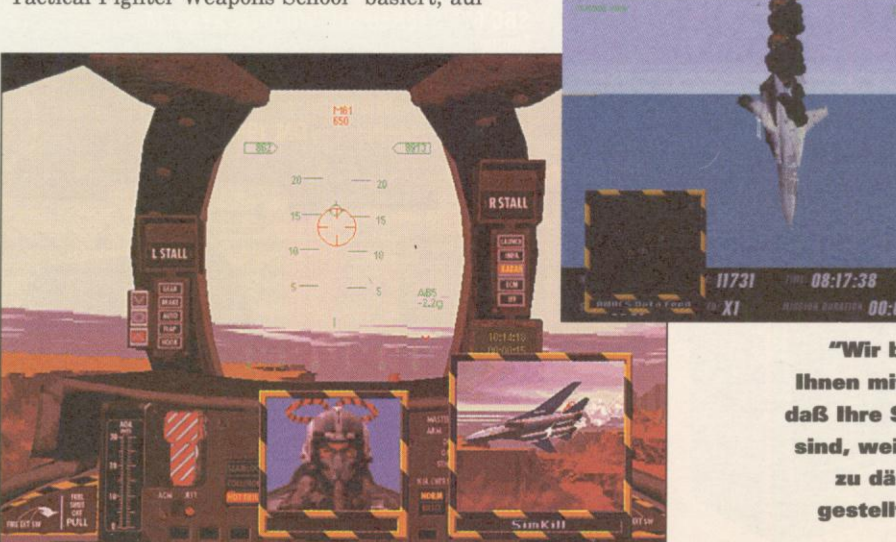


"Sie sind eine Null, genau wie Ihr Vater, McFly"...uups, falscher Film!



"I feel the need, the need for speed!" Mit Mach1 über den Grand Canyon.

Für Mr. Nice Guy Tom Cruise markierte "Top Gun" den Start einer Karriere als Hollywood-Superstar. Tony Scott demonstrierte mit seinem auf Spielfilmlänge aufgeblasenen Navy-Werbespot eindrucksvoll, wie aufregend und heroisch doch das Leben als F-14-Pilot sein kann. Seitdem ist viel Kerosin durch die Nachbrenner geflossen: Mr. Cruise ist inzwischen bekennender Scientologe und die bösen Russen sind als Feindbild auch nicht mehr das, was sie mal waren. Trotzdem ließ es sich Spectrum Holobyte nicht nehmen, mit zehnjähriger Verspätung eine Simulation, die auf Mavericks Erlebnissen in der "Tactical Fighter Weapons School" basiert, auf den Markt zu bringen. Die Vorteile dieses Projekts liegen klar auf der Hand: So konnte man sich z.B. die Produktion aufwendiger Zwischensequenzen sparen und griff kurzerhand auf Original-Footage zurück. Aber eins nach dem anderen: Zunächst laufen in leicht abgewandelter Form die ersten Minuten des Kassenschlagers als Intro ab. Nachdem der beste Pilot Eures Geschwaders (Cougar) den Dienst quittiert hat, eröffnet Euch Euer Kommandant **"Hondo"**, der wie im Film von James "Mr. Strickland" Tolkan gespielt wird, daß nunmehr Ihr die Ehre habt, ihn zu Top Gun zu begleiten. In Miramar angekommen, stellt Ihr alsbald fest, daß Euch Euer schlechter Ruf vorausgeeilt ist. Kollege Stinger läßt keine Gelegenheit aus, Euch vor versammelter Mannschaft zu hänseln, ganz schön fies! Euer Ziel ist es natürlich zunächst, die begehrte Top Gun-Trophäe zu ergattern. Hierfür müßt Ihr in zahlreichen Trainingsmissionen durch (simulierte) Abschüsse Punkte sammeln. Wie bei jeder vernünftigen Flugsimulation stellt Ihr vor dem Take Off die Kampfparameter ein: Von unendlicher Munition bis hin zu einem arcademäßigen Flightmodel, lassen



Am unteren Bildrand seht Ihr die PIPs, hier für Kommunikation und Target-Lock

"Wir bedauern, Ihnen mitzuteilen, daß Ihre Söhne tot sind, weil sie sich zu dämlich angestellt haben."

TOP GUN

sich hier einige Aspekte des Luftkampfs an- und abschalten. Die Bewaffnung könnt Ihr erst in "echten" Einsätzen selber auswählen.
Im Cockpit erfreuen voxelspacige Landschaften und SVGA-Flugzeuge mit schicken Texturen das Auge des PC-Mavericks. Ein interessantes Feature von "Top Gun" sind die "PIPs". In diesen kleinen Zusatzfenstern werden neben einigen Cockpitanzeigen wichtige Ereignisse in Eurer Umgebung dargestellt. Feuert Ihr z.B. eine Rakete ab, seht Ihr den Launch in einem PIP, ohne die Cockpit-Perspektive verlassen zu müssen. Nähert sich die Rakete ihrem Ziel, schaltet sich das PIP erneut ein und zeigt Euch Erfolg oder Mißerfolg Eures Schusses an. Neben der Campaign, in deren weiterem Verlauf es dann doch mal wieder gegen böse separatistische Russen geht, stehen Euch noch 20 "Instant Action"-Missionen zur Verfügung. Wem schließlich die ganze Fliegerei zu nervig ist, der verläßt sich auf den Autopiloten, der Euch in den ersten Missionen auf den richtigen Kurs bringt und sogar Eure Feinde für Euch abschießt: Sehr spannend. sg



Im Object-Viewer informiert Ihr Euch über Eure Feinde



Nicht Fisch und nicht Fleisch, das war das erste, was mir zu Top Gun einfiel. Augenscheinlich wollten die Designer hier eine Flight-Sim abliefern, die auch den Durchschnittsspieler fesselt, ohne den Flugfanatikern auf den Schlips zu treten. Aber leider kann das Spiel weder in der einen noch in der anderen Welt komplett überzeugen: Die Grafiken sehen nett aus, und der Sound dröhnt kinomäßig, aber wer nur auf Ballerei aus ist, wird sich hier schnell überfordert fühlen. Andererseits vermißt der PC-Pilot die aus früheren Holobyte-Produkten bekannte Simulationstiefe. Die Movie-Sequenzen überzeugen durch beeindruckende Flugaufnahmen und einwandfreie Umsetzung. Kunststück! Die meisten Schnipsel stammen schließlich aus Tony Scotts Kinofilm. Bei den nachgedrehten Clips fallen vor allem die Nachwuchsschauspieler auf, allen voran Jamison Jones als trashiger Val Kilmer-Verschnitt "Stinger".

GUT

Name . . . **Top Gun – Fire at will**
Genre . . . . Simulation
Hersteller . . . . .Spectrum Holobyte
Niveau . . . . .einstellbar
Preis . . . . .ca. 100 Mark
Spieler . . . . .1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System . . . . .Win'95
Festplatte belegt . . . . .16-32 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . . .8 MByte
Steuerung . . . . . Tastatur, Joystick,
Extras . .Netzwerk, (Null-) Modem Option

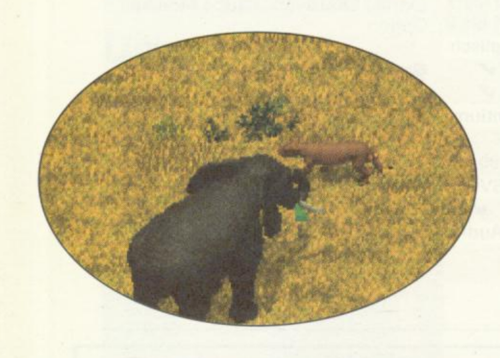
Grafik **75%**
Sound **78%**
Spielspaß

72%

LION

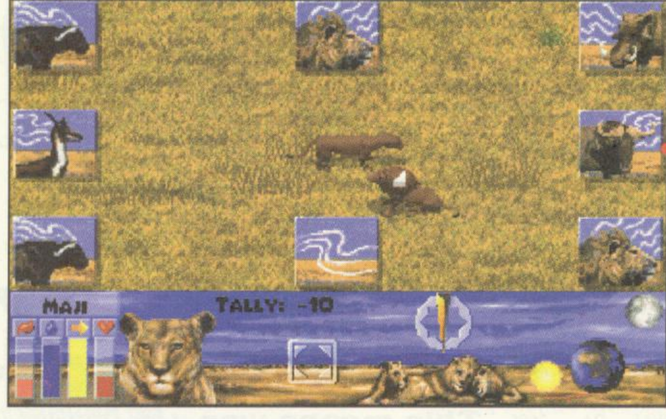


Habt Ihr in "Wolf" noch mit Isegrim geheult, brüllt Ihr Euch in "Lion" durch den Alltag des Königs der Tiere.

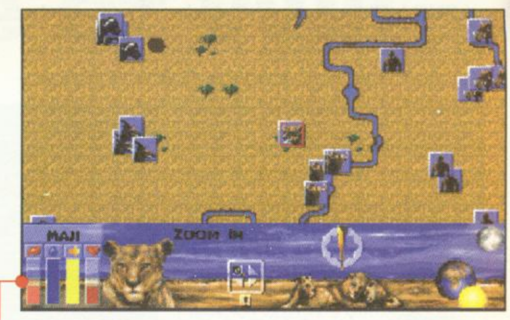


Was hätte uns neben der Simulation eines Wolfs- und Löwenlebens noch interessiert? Richtig! Das Nachempfinden des Speisezettels des Weißen Hais, doch da hätten Sanctuary Woods ja eine komplett neue Unterwasser-Engine entwerfen müssen. Bei "Lion" war das viel einfacher zu bewerkstelligen. Auch wenn die Sprites jetzt gerendert sind, in der groben VGA-Auflösung macht das wenig Unterschied. Diesmal durchstreift Ihr in der pelzigen Haut des Königs der Tiere die Savanne, ständig auf der Suche nach Wasser und fleischlichen Vergnügungen der ernährungs- sowie fortpflanzungstechnischen Art. Auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand wird Euch mit verschiedenen **Skalen** angezeigt, welches Bedürfnis Ihr nun vornehmlich stillen sollt. Mit mausgesteuerten Richtungspfeilen bewegt Ihr Euren Löwen über das nach allen Seiten scrollende Spielfeld, die Entfernung des Cursors vom allzeit in der Bildschirm-Mitte zentrierten Löwen ist dabei maßgeblich – je nachdem, ob Euer Raubtier gehen, "traben" oder rennen soll. Ein solcher Spurt bei der Jagd kostet natürlich Kondition. Ist die erstmal verpufft, muß wieder ausgeruht werden, doch richtige Ruhe findet Ihr nur mit vollem Magen. Teufelskreis, der Lauf der Natur, wie immer man es nennen mag, das sind die wesentlichen Dinge, die zur Selbsterhaltung der knuffigen Großkatze dienen. Hin und wieder regt sich ein ganz anderer Trieb, dann will der Arterhaltung gedient werden, was natürlich für noch mehr Probleme sorgt: Die Zahl der zu stopfenden Mäuler multipliziert sich. Bevor Ihr Euch an die Simulation eines ganzen Löwenlebens wagt, solltet Ihr Euch erst in den Szenarien üben. Diese Einzelmissionen decken so ziemlich alle Problematiken und Situationen ab, mit denen Ihr dann später in der "Campaign" konfrontiert werdet. Von Verletzungen auskurieren, über Rangkämpfe bis hin zum erfolgreichen Entkommen aus den Fängen der Zoohäscher, ist hierbei alles vertreten. Wie im richtigen Katzenleben könnt Ihr Gebrauch von Euren **Sinnen** machen: Beute, Wasser und Feinde werden erlauscht, erschnuppert oder ganz simpel durch Sichtkontakt wahrgenommen. Spielt Ihr in den Szenarien noch mit festen Gegebenheiten, so könnt Ihr in der Simulation vom Geschlecht bis zum Beutevorkommen alles einstellen. Auf einer ständig aufrufbaren Karte stellt sich Euch das Erkundete in der Übersicht dar.

Der im Programm enthaltene "Multimedia-Teil", in dem allerhand Wissenswertes über die behenden Faulpelze in Sprachausgabe, Bildern und Video vermittelt wird, kann durchaus den ein oder anderen Hinweis zur richtigen Verhaltensweise im Spiel geben. *fh*



Die acht kleinen Bilder stehen für mit der Nase aufgespürte Tiere



Auf der Übersichtskarte seht Ihr die Gefahren (Jäger) oder Freuden (Herden) der Savanne auf einen Blick



Bis auf unerhebliche grafische Verbesserungen, einen unwesentlich geänderten Speiseplan und eine etwas gemütlicher geregelte Rangfolge präsentiert sich mir in weiten Zügen ein mit "Wolf" identisches Spiel. Die Idee, das Leben einer Tiergattung zu simulieren, bleibt so gut wie damals, doch bei aller Naturtreue läßt sich nicht verschweigen, daß es im Leben eines Löwen stinklangweilige Momente gibt. Wer alle Beutetiere einmal erlegt und sich für die lange Jagd ausgiebig mit Decken belohnt hat, der kennt auch schon sämtliche Reize der Löwensimulation. Der Kontakt mit Menschen ist immer noch so unsinnig wie im Vorgänger: Selbst einem einzigen Massai-Krieger mit Speer seid Ihr regelmäßig unterlegen. In Verbindung mit der im Programm enthaltenen kleinen Löwenkunde erhaltet Ihr dennoch ein Spiel, das dennoch durch seine Skurrilität das Geld wert ist.

GEHT SO

Name: Lion
Genre: Simulation
Hersteller: Sanctuary Woods
Niveau: einstellbar
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System: DOS, Win 3.1, Win'95
Festplatte belegt: 20 MByte
RAM-Ausstattung: 8 MByte (4 unter DOS)
Steuerung: Tastatur, Maus
Extras: mit Löwen-Enzyklopädie

Grafik 62%
Sound 64%
Spielspaß 62%

Bilder auf CD

Jet + Stream

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#

TELEFONNUMMERN: (07247)1254
(07247)1031
FAX: (07247)3549

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar.
(Vorbestellung empfohlen)
a.A.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

Sony	
Sony Playstation	559,00
Alien Trilogy	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
Krazy Ivan	84,99
Thunderhawk 2 - Firestorm	84,99
War Hawk	84,99
Wipeout	89,99
WWF Wrestle Mania	89,99

Sega	
Sega Saturn	649,00
Cyberia	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
NBA Jam Tournament	89,99
Rise of the Robots 2	84,99
Streetfighter the Movie	89,99
Thunderhawk 2	94,99
Worms	79,99

PC CD-Rom

Lösungshefte lieferbar

Titel	Version	Preis
11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	69,99
3 D Ultra Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DA	69,99
7th Guest	DA	24,99
A. Gent	DV	*79,99
Absolute Zero	DV	79,99
Across the Rhine	DV	99,99
Addams Family Pinball	DA	*69,99
Agile Warrior F-111X		a.A.
Albion	DV	84,99
Alien Legacy	DA	69,99
Alien Virus	DV	59,99
Aliens	DA	69,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	49,99
Amerika 1861-1865	DV	89,99
Anvil of Dawn	DA	72,99
Apache Longbow	DV	74,99
Arcade America	*DV	69,99
Archibald	DV	72,99
Armored Fist	DV	49,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	69,99
Awful Green Things	DA	a.A.
Aztec - Empire of the Blood	DV	a.A.
Baryon	DA	59,99
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 2 + Missiondisk	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	84,99
Battleground Ardennes	DV	a.A.
Battles in Time	DA	79,99
Beavis and Butthead	EV	64,99
Berlin Connection	DV	*89,99
Bermuda Syndrome	DV	79,99
Big Red Racing	DA	*79,99
Biing	DV	64,99
Bioforge	DV	69,99
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date /Win	DA	54,99
Braindead 13	DV	69,99
Buried in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	DV	*72,99
Caesar 1	DA	24,99
Caesar 2	DV	69,99
Caribbean Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chewy-Flucht von F5	DV	74,99
Chronomaster	DA	79,99
Civilization	DV	39,99
CivNet	DV	94,99
Command & Conquer	DV	89,99
Command & Conquer Mission CD AUSNAHMEZUSTAND	DV	29,99
Command Aces of the Deep	DV	89,99
Creature Shock	DA	34,99
Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	*
Deathkeep AD&D /Win95	EV	*74,99
Descent the New Levels	DV	19,99
Der Druidenzirkel	DV	74,99
Der Kapitalist/Capitalism	DA	77,99
Der Meister	DV	54,99
Der Planer 2	DV	*74,99
Der Reeder	DV	74,99
Der Talismann	DV	74,99
Descent 2	DA	84,99
Desert + Jungle Strike Pack	DA	24,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	82,99
Die Siedler	DV	39,99
Discworld	DV	*79,99
Dreamweb	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	89,99
Earthworm Jim	DV	*69,99
Entomorph	DV	69,99
Escalation	DV	a.A.
ESPN Extreme Games	DA	a.A.
Extreme Pinball	DA	54,99
Fade to Black	DV	79,99
Fatal Racing	DV	64,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer internat.	DV	69,99
Fighter Duell	DA	69,99
Final Approach	DA	49,99
Flight Simulator 5.1	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	89,99
Formular One GP2	DV	99,99 *
Frankenstein - T.t.E.o. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	69,99
Frontlines	DV	62,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	*24,99
Gabriel Knight 2	DA	84,99
Gene Wars	DV	79,99 *
Goblins 1+2	DV	24,99
Goblins 4 / Woodruff ...	DV	79,99
Grand Prix Manager /Win	DV	84,99
Heroes of Might&Magic	DV	74,99
Hi Octane	DV	37,99
HUGO 3	DV	69,99
Human Recal	DV	79,99
Imperium Romanum	DV	*84,99
In the First Degree	DA	79,99
Indy Car Racing	DA	24,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
J. Madden Football 96	DV	*84,99
Jagged Alliance	DV	84,99
Jurassic Park	DV	24,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Klik'n Play	DV	89,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Kyrandia 3	DV	34,99
Last Dynasty	DV	39,99
Lemmings 2 - The Tribes	DA	64,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Lost Admiral 2	DA	*79,99
Lost Eden	DV	79,99
Lost Signals	DV	74,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	78,99
Machiavelli the Prince	DV	89,99
Mad TV 2	DV	*74,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic Carpet Data	DV	24,99
Magic the Gathering /Win95	DV	*99,99
Marine Fighters / USNF Data	DV	44,99
Mechwarrior 2	DV	94,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	DV	39,99
Mission Critical	DA	79,99
Monopoly	DV	59,99
Myst Special Edition /Win	DV	64,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournament	DA	89,99
NBA Live 96	DV	*89,99
Need for Speed	DV	79,99
Network A4	DV	89,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Offensive	DA	*84,99
Panzer General	DA	49,99
Panzer General 2	DV	74,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	DV	89,99
Pitfall /Win95	DV	84,99
Pole Position - Formel 1 Manager	DV	84,99
Police Quest SWAT	DV	*79,99
Pool Champion/Win95	DA	59,99
Powerhouse	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	54,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame		89,99
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Raven Project	DV	54,99
Rayman	DA	74,99
Rebel Assault 2	DV	*79,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle o. Master Lu	DV	*89,99
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Shanghai Great Moments	DV	79,99
Shannara	DV	79,99
Shell Shock	DV	*74,99
Shockwave /Win 95	DV	84,99
Sid Meier Classics	DV	89,99
Silent Hunter	DV	*69,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Silent Thunder /Win95	DV	*89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower /Win	DV	84,99
Sim Town	DV	64,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Skaphander	DV	59,99
Space Marines	DV	79,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Ranger	DV	64,99

Star Trek

Titel	Version	Preis
Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
Star Trek 2 JR - Collectors Edition	DA	89,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	79,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Star Trek: Generations	DV	a.A.

Titel	Version	Preis
Steel Panthers	DA	69,99
Stonekeep	DV	84,99
Superkarts Plus (Maniac Karts)	DV	*49,99
System Shock	DA	34,99
T - Mek	DA	*74,99
Teamchef	DV	84,99
Terminator - Future Shock	DV	*74,99
Terror Trex/Win95	DA	a.A.
TFX - Euro Fighter 2000	DV	89,99
The Dark Eye	DA	*74,99
The Dig	DV	*69,99
The Hive /Win95	DA	57,99
The War College		a.A
Thexder / Win95	DA	*64,99
This means War! /Win95	DV	*89,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Thunderscape	DV	64,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA	64,99
Tilt !	DA	54,99
Time Gate - Knights Chase	DV	84,99
Top Gun - Fire at Will	DV	*99,99
Torin's Passage	DV	89,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Trophy Bass Fishing	EV	84,99
Try-Tryst	EV	84,99
Try-Tryst /Win95	DA	
UEFA Champion League	DV	69,99
Unnecessary Roughness 96	DA	*74,99
Virtual Karts	DV	99,99
Virtual Pool	DA	89,99
Vollgas	DV	79,99
War at Sea Coll.	EV	*54,99
War College	DV	*64,99
Warcraft 2	DV	69,99
Warhammer - im Schatten /Win95	DA	*69,99
Warlords 2 Deluxe	EV	74,99
Welcome to the Future	DV	*89,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Comp.	DV	69,99
Wetlands	DA	59,99
Wing Commander 3	DV	79,99
Wing Commander 4	DV	99,99
Witchaven	EV	74,99
Wolf	DV	69,99
World of Soccer	DV	89,99
Worms	DV	69,99
WWF Wrestle Mania	DA	84,99
X - Wing +alle Data's +verb. Grafik	DV	69,99

Hardware

Artikel	Preis
Game Pad	34,99
Wing Man	64,99
Wing Man Extreme	87,99
Logitech PILOT Mouse 2-Tasten	24,99
Quad Speed CD-ROM IDE	180,00
Quad Speed CD-ROM Mitsumi	195,00
6-Speed CD-ROM	295,00
1MB PCI Grafikkarte	110,00
2MB PCI Grafikkarte	280,00
17" Monitor 64kHz	1100,00
Soundblaster 16 Vibra Plug&Play	180,00
Soundblaster AWE 32 Plug&Play	450,00
Quantum Fireball 1,27GB	399,00
486 DX4 Motherboard+CPU 100Mhz	270,00
586 Pentium Board 90-133Mhz	210,00
586 Board Asus TP4XE 200Mhz	360,00
586 Board Adus TP4XE Pipeline Burst	420,00
Pentium 100Mhz	440,00
Pentium 133Mhz	660,00
Simm PS/2 8MB // EDO + DM 30	375,00

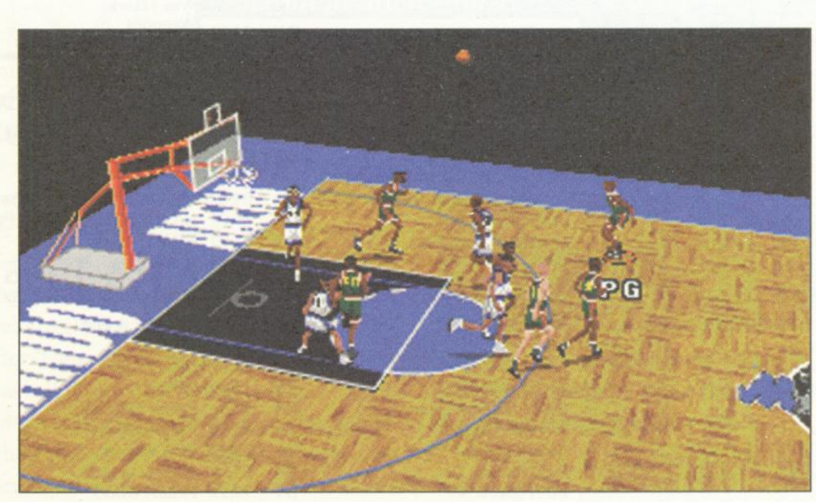
Achtung bei Hardware gelten Tagespreise.

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

Vorkasse DM6,90 (Euroscheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

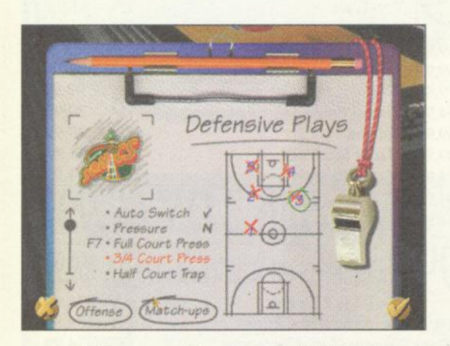
Ab DM 250 keine Portokosten

NBA LIVE '96



Auf 486ern empfiehlt sich die niedrige Auflösung mit abgeschalteten Details

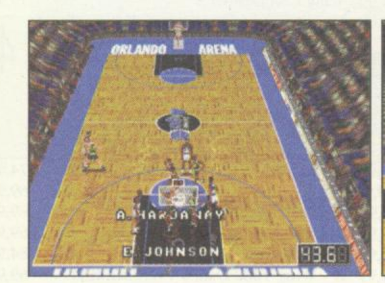
Zum vierten Mal in dieser Spielzeit stopft EA die hungrigen Mäuler mit ausgezeichnet mundendem Sportspielfutter.



Die erweiterten Spielstrategien sind jetzt sogar animiert

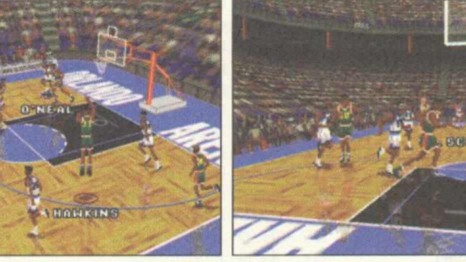
I love this game! Dem Werbespruch der NBA folgend, kehrte "Magic" Johnson vor kurzem zurück auf die größte Basketballbühne dieser Welt. Der HIV-infizierte Johnson ist damit nach Michael Jordan bereits der zweite Megastar, der nach längerer Pause noch ein paar Extramilliönchen in der NBA abstaubt. Der Liga konnte dies nur guttun: Auf der nach oben offenen Popularitätsskala erreicht sie inzwischen schwindelerregende Werte. Dank aller Originalteams und -spieler ist auch das im Frühjahr 1995 erschienene NBA Live '95 ähnlich beliebt, zu dem Electronic Arts jetzt einen Nachfolger präsentiert. Natürlich sind auch diesmal wieder alle echten Mannschaften samt ihren Korbjägern mit von der Partie, und zwar auf dem Personalstand der momentan laufenden Saison. Seit 1994 kämpfen mit den Toronto Raptors und den Vancouver Grizzlies erstmals auch zwei kanadische Teams um Punkte und Titel; sie wurden ebenfalls mit berücksichtigt.

Wichtigste Neuerung der aktuellen Auflage ist die Einbindung der "Virtual Stadium"-Technologie, die schon in FIFA Soccer '96 und NHL









Einige der vielen Perspektiven: Hallendachkamera, Seitenlinienkamera, "klassische" Kamera und die Kamera von der Grundlinie





Naja, nimmt man den Vorgänger zum Maßstab, enttäuscht NBA '96 schon ein bißchen. Für meinen Geschmack hat sich etwas zu wenig getan auf dem Parkett. Absolut gesehen ließ EA Sports aber erneut ein hervorragendes Spiel vom Stapel, bei dem jeder Basketballfan zugreifen muß. Einsteiger wie Sportspielprofis dürften sich von der hervorragenden Steuerung und den vielfältigen Möglichkeiten, das Spiel auf die eigenen Ansprüche zuzuschneidern, gleichermaßen angesprochen fühlen. Fast noch besser als der 3D-Kram gefallen mir die kleinen Verbesserungen: Die Anzeige der Wurfversuche ist sehr aufschlußreich, der Statistikteil wurde deutlich erweitert und die Computergegner verhalten sich etwas intelligenter. Allein der Sound ist nicht der Weisheit letzter Schluß: Sprachausgabe während der Matches gibt es kaum, die Menümusik samt Gesang ist Geschmackssache.

SUPER

Vom "berührungslosen Sport" ist nicht besonders viel zu merken: Unter den Körben geht es ziemlich ruppig zu

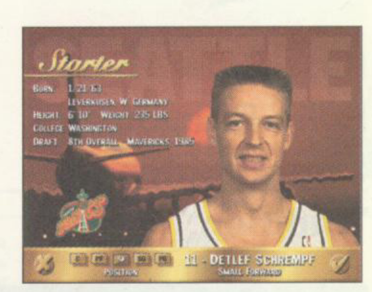


Hier entsteht gerade der neue Superstar der NBA



Hockey '96 einen hervorragenden Dienst leistete. Insgesamt 16 Kameras sind um das Spielfeld herum postiert, die für jeden die passende Perspektive bereitstellen. Die Menüscreens erscheinen dagegen zunächst in ihrem typischen, hochauflösenden EA-Sports-Stil vertraut, leichte Verfeinerungen ließ man jedoch auch ihnen zukommen. Wer selbst mit dem absoluten Massenaufgebot an Basketball-Superstars nichts anfangen kann, der findet im Players-Bildschirm eine Möglichkeit, sich selbst in eine Mannschaft einzubinden. Egal ob Name, Hautfarbe, Kopfform, Trikotnummer, Fähigkeiten oder das besuchte College, **editieren** läßt sich so ziemlich alles, was das Herz begehrt. Selbstverständlich könnt Ihr auch bestehende Spieler verändern oder tauschen.

Leider fehlen aus Lizenzgründen ein paar bekannte Recken, unter anderem der eingangs erwähnte Michael Jordan und "Sir" Charles Barkley. Sind die passenden Mannen gefunden – Unschlüssige finden eine Fülle an Statistiken und Bewertungen zu jedem Spieler – geht es ab ins virtuelle Stadion. Außer der 3D-Technik und einem neu hinzugekommenen Halbzeilenmodus mit 640 x 240 Punkten hat sich wenig getan; die Steuerung blieb nahezu unverändert. Während in der 95er Version ein Analog-Joystick das ideale Eingabemedium war, empfiehlt sich jetzt die Rückkehr zum sportspieltypischen Gamepad, NBA unterstützt neuerdings auch vier (besser gesagt drei) Feuerknöpfe. Freunde des Mehrspieler-Vergnügens kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Zwar ist nach wie vor keine Modemunterstützung implementiert, dafür können vor einem PC bis zu vier Spieler gleichzeitig mitmachen. Der Kampf um die besten Plätze ist dann allerdings ebenso hart wie um den entscheidenden Korb. Für die wahren Kenner der Materie integrierte Electronic Arts ein "Trivia Quiz", das in den Viertelpausen eine, zumindest für den durchschnittlichen Mitteleuropäer, nicht gerade leichte Frage rund um den Basketball stellt. *mg*



Deutschlands prominentester Basketballexport in der NBA



Die Darstellung der Freiwürfe zählt nicht zu den grafischen Höchstleistungen der EA-Sports-Abteilung



GUT

Die mitreißenden Korbgefechte gegen Kumpels im letzten Jahr noch in lebhafter Erinnerung, war meine Erwartungshaltung an "NBA Live '96" natürlich besonders hoch. Würde sich das Spektakel noch toppen lassen? Prinzipiell teile ich Michaels Einschätzung der Stärken und Schwächen, muß aber anmerken, daß die Übersichtlichkeit im "Virtual Stadium" mehr als bei den anderen EA-Sports-Veranstaltungen gelitten hat. Da geht schnell der Blickkontakt zum Ball oder angewählten Spielern verloren, zumal die Markierungskreise für die agierenden Sportler etwas geschrumpft sind. Immer noch begeistert bin ich vom individuellen Look der Mini-Schrempfs und O'Neals, die Ihren leibhaftigen Vorbildern mit Sinn fürs Detail nachempfunden sind. Wer auf die aktuellen Daten der Saison 95/96 verzichten kann, ist auch mit der alten Version gut bedient, optisches Plus und spielerisches Minus halten sich in etwa die Waage.

Name .... **NBA Live '96**
Genre .... Sportspiel
Hersteller .... Electronic Arts
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 120 Mark
Spieler .... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... DOS
Festplatte belegt ...... ab 2 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus, Joystick
Extras ..... unterstützt Gravis GrIP

Grafik **80%**
Sound **73%**
Spielspaß

83%

Bilder auf CD



RISE 2
RESURRECTION

Ein solider Hi-Res-Robo-Prügler in Streetfighter-Tradition.

Coton der Cyborg ist stinksauer. Nicht nur, daß er den Kampf gegen "Supervisor", den fiesen weiblichen Obermotz aus "Rise of the Robots" verloren hat, nein, dieses Miststück hat auch noch seinen Körper recycled und sein Hirn als Programm ins Electrocorp-Netzwerk eingespeist. Unser bedauernswerter Held hat aber schon einen kühnen Plan zur Rettung der Menschheit vor der Roboter-Herrschaft gefaßt. Supervisor hat nämlich eine ganze Horde neuer Roboter kreiert und mit künstlicher Intelligenz ausgestattet. Ihre Anweisungen erhalten die Blechköppe beim täglichen Einloggen ins Netz, und hier gelingt es Coton, sein Bewußtsein in einen der Roboter zu übertragen. Also macht er sich, nunmehr wieder physisch präsent und gesteuert von Euch auf die Blechsocken, um Supervisor zu zeigen, was eine Harke ist. Die Roboterarmee in "Rise 2" umfaßt satte 28 Charaktere, von denen Ihr anfangs 18 steuern könnt, die übrigen zehn sind "Hidden Characters", die Ihr Euch erst erkämpfen müßt. Nachdem Ihr Euch für einen der Prügler entschieden habt, geht es ab in die erste von 28 Arenen, wo Euch der erste Gegner herausfordert. Jeder Robo verfügt über durchschnittlich 15 Special Moves und fünf sogenannte **"Generics"** Diese speziellen Projektil-Waffen erhaltet Ihr nur, wenn Ihr einen Gegner mit Eurem Finishing Move in seine Einzelteile zerlegt. Außerdem lädt sich, wie bei "Streetfighter Turbo", bei jedem Special Move den Ihr ausführt, Eure Super-Special-Leiste auf. Sobald Ihr genügend Energie gesammelt habt, könnt Ihr Euren streng geheimen Super-Special-Move ausführen, der Euren Gegnern einen Riesenbatzen Energie abzieht. Mit einigen Robotern könnt Ihr zudem noch Euren Gegnern kunstgerecht die Gliedmaßen ausreißen und sie damit verprügeln. Aber nicht nur die Roboter greifen Euch an: In einigen Arenen verbergen sich im Hintergrund fiese Fallen wie Kreissägen und Minenwerfer , die Euch ebenfalls ans Leder wollen. *sg*



Steppenwolf springt seinen Gegnern vorzugsweise ins Gesicht



Die Generics erhaltet Ihr nur, wenn Ihr Eurem Gegner den jeweiligen Chip klaut

Evolution oder Revolution? Einige Verbesserungen von Teil 1 zu Teil 2

	Rise 1	Rise 2
Charaktere	7	28
"Base Characters"	7	18
"Hidden Characters"	0	10
"Base Moves" pro Roboter (durchschnittl.)	8	10
Special Moves pro Roboter (minimal)	2	15



Aus Schaden wird man klug. Augenscheinlich trifft diese Binsenweisheit auch auf die Herren von Mirage zu. Die Engländer haben die Schelte für den Megahype "Rise of the Robots" ernstgenommen und mit dem zweiten Teil einen mehr als soliden Robo-Prügler auf die Beine gestellt, der den trashigen Vorgänger (fast) vergessen macht. Die Charaktere verfügen allesamt über eine wahre Flut von Special-Fatality- und-was-weiß-ich-was-noch-für-Moves, sind superflüssig animiert und cool designed. Der Soundtrack von Brian "Queen" May rockt gnadenlos durch des Spielers Gehörgänge, und die Soundeffekte können sich ebenfalls hören lassen. Allerdings ist die Steuerung im Gegensatz zu Genre-Primus "Street Fighter" zu umständlich: Oft bedarf es mehrerer Versuche, bis Ihr den gewünschten Special Move sauber ausführen könnt; etwas mehr Feintuning bei der Bedienung hätte hier Wunder gewirkt.

Name ..... **Rise 2: Resurrection**
Genre .... Action
Hersteller .... Mirage/Acclaim
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 3 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... keine

Grafik **79%**
Sound **75%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	76%

WAYNE GRETZKY

AND THE NHLPA ALLSTARS

Wayne Gretzky, wechselwilliger Superstar der Los Angeles Kings, gab seinen Namen bereits für drei mittelmäßige Eishockeyspiele von Bethesda her. Der 35jährige Kanadier, bester NHL-Scorer aller Zeiten, nahm nun für seinen vierten Versuch bei Time Warner dank der Lizenz der Spielergewerkschaft NHLPA auch gleich noch alle Starkollegen mit. Heraus kam ein recht actionlastiges Kufengerangel, egal ob Ihr zuvor "Action" oder "Simulation" eingestellt habt. Fast noch schneller als im echten Eishockey fliegt der Puck zwischen den Dritteln hin und her, taktisches Vorgehen ist hier fehl am Platze. Dazu trägt auch die schlampig programmierte Steuerung bei. Ob One-Timers funktionieren, hängt anscheinend vom Zufall ab und das Abnehmen des Pucks vom Gegner gestaltet sich unrealistisch schwierig. Doch auch wenn die eigene Mannschaft im Angriff ist, sieht es kaum besser aus. Die Mitspieler verhalten sich selten doof, der Goalie hält die unmöglichsten Dinger, nur um wenig später ein umso dämlicheres Tor zu kassieren. Etwas besser sieht es auf der technischen Seite aus. So gibt es bei den Bullys ansehnliche SVGA-Grafik zu bewundern, wichtige Ereignisse garniert das Programm mit kurzen Videosequenzen. Wenig spektakulär dagegen die eigentliche Spieldarstellung, eine bei Bedarf zoomende 2D-Ansicht. Gegen NHL Hockey wirkt alles ein bißchen bieder, ist allerdings auch leichter zugänglich. Der richtige Sportspielsnack für den kleinen Hunger zwischendurch. *mg*



Massig Action und ständige Torszenen sind bei Wayne Gretzky der Normalfall

Name	**Wayne Gretzky and...**		
Genre	Sportspiel		
Hersteller	Time Warner Interactive		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		50	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	
System	DOS		
Festplatte belegt	9 MByte		
RAM-Ausstattung	4 MByte		
Steuerung	Joystick, Maus		
Extras	keine		
Grafik	**57%**		
Sound	**48%**		
Spielspaß			

55%

Bilder auf [CD]

ST. THOMAS



Schreibtisch: Ein Mausklick auf die Siegel führt in weitere Befehlsmenüs



"St. Thomas" ist eine Wirtschaftssimulation, die um das Jahr 1685 auf den neu zu gründenden deutschen Kolonien in Lateinamerika spielt. Ihr seid als Kommerzienrat De Laporte auf der kleinen Insel St. Thomas. Frisch im Auftrag Eures Kurfürsten angekommen, habt Ihr nicht gerade üppige Barmittel, während die Konkurrenz in Havanna oder Mexiko schon ordentlich investieren konnte. Also heißt es auf Geschäftsreise zu gehen und Kontakte mit Händlern und fremden Gouverneuren zu knüpfen. Nur so kommt Eure ziemlich darniederliegende Wirtschaft in Schwung. Später könnt Ihr auch Piraten ausschicken, eine Kriegsflotte aufbauen oder andere Städte einnehmen. "St. Thomas" spielt sich überwiegend am Schreibtisch von **De Laporte**: Per Mausklick erteilt Ihr Euren Schiffen, Soldaten oder Händlern Befehle, welche Projekte auszuführen sind. Das Programm ist nicht gerade ein Wunder an Komplexität: Die Einflußmöglichkeiten sind in jeder Hinsicht stark eingeschränkt, meist könnt Ihr lediglich die grobe Richtung angeben, wo Eure Befehle erledigt werden sollen. Auch der Zufall spielt eine zu große Rolle. Bleibt ein Programm, das in erster Linie für absolute Anfänger von Wirtschafts-Sims interessant wäre – aber dafür gibt es zu viele andere gute Konkurrenzspiele, die zumindest grafisch besser rüberkommen, als die tristen Zeichnungen von "St. Thomas". *ste*

Name	**St. Thomas**		
Genre	Wirtschaftssimulaion		
Hersteller	Rainbow Arts		
Niveau	einfach		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	25		
empfohlen		33	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	4,5 MByte
RAM-Ausstattung	613 KByte frei
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**17%**
Sound	**22%**
Spielspaß	**27%**

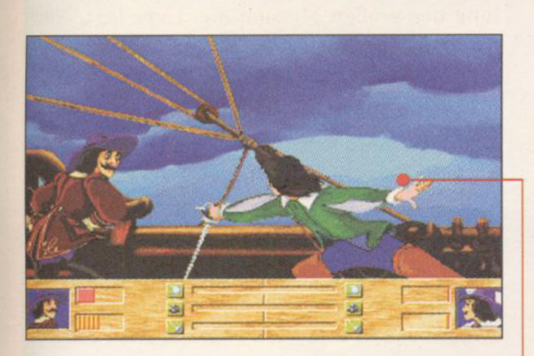
INSERENTENVERZEICHNIS

Althoff	87
Arctic Soft	147
Softwareversand Bachler	125
BIGFOOT Games + More	95
BMG Interactive Entertainment	43
Bomico	2/3,18/19,52/53,73,91
Brinkmann Niemeyer	168
Bundeszentr. f. ges. Aufklärung	75
Call & Play Geratz	25
CAMPARI Deutschland	17
CDV Software	155
Cinemabilia	147
Decos	123
Deutscher Sparkassenbund	47
Discount Versand Klein	157
Douwe Egbert Agio	133
Electronic Arts	58/59
ELSA	11
Euro 26	41
Fantasy Productions	131
FRONTLINE	81
FUNSOFT	35,83,111,121
G & G Comp. Company	87
Game Express	49
Game Shop LAP direct	123
Gametek	55,159
Gross Electronic	117
Hint Shop	93
Independent Arts	95
Jet & Stream	143
Jöllenbeck	139
Karosoft	79
Klasing & Co.	89
Komoszki	147
Magic Line	81
Magnat Audio	136
Media Point Rose	36/37
Microprose	97
Microsoft	84/85
Multimedia Soft	79
Mystic Rings	93
Navigo Multimedia	103
Okay Soft	115
Pearl-Agency	152,165
Philip Morris	167
Playcom	13
Soft & Sound Entertainment	117
Softsale	28/29
Software 2000	4
Softwarehouse	141
Sony Interactive	77
Test'n'Take	113
Trago's Gameshop	81
Traumfabrik Spiele	115
Vogel Verlag	117
Westfalenhalle	93
WIAL Versand	127

Dieser Ausgabe wurde ein Prospekt der Firma Gruner & Jahr beigelegt.

SEA LEGENDS

Ocean entpuppt sich als Bande von Software-"Piraten".



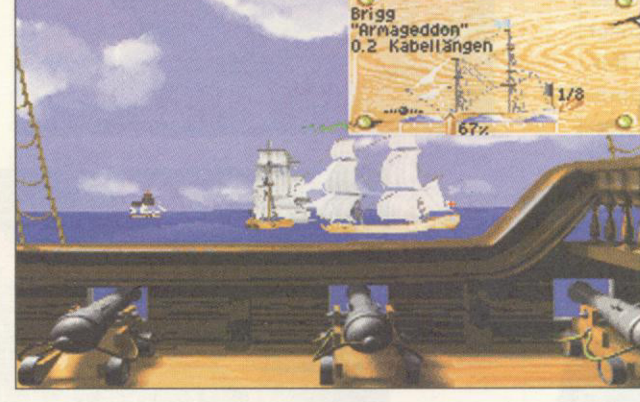


Unter vollen Segeln pflügt die Fregatte "Hefestus" durch karibische Gewässer auf ihren Bestimmungsort Barbados zu. Das Kommando führt Kapitänleutnant Richard Gray, ein junger Haudegen auf seiner Jungfernfahrt für die englische Kriegsmarine. Von seinem Vater wurde er mit einer kleinen Aufgabe betraut: Er soll seinem Onkel David, der sich seit längerem in der Südsee als Pirat verdingt, ins Gewissen reden und ihn somit auf den Pfad der Tugend zurückführen. Wir schreiben das Jahr 1667. Auf und zwischen den Inseln vor der Küste Mittelamerikas konkurrieren Holland, England, Frankreich und Spanien um Einfluß. Mit "Sea Legends" erwartet Euch ein "Pirates!"-Derivat: Es wird eifrig Handel getrieben, Gouverneure erteilen Aufträge, in Gasthäusern machen Gerüchte über Schatzinseln und beuteträchtige Konvois die Runde, die anspruchsvolle Mannschaft will bei Laune gehalten werden. Eure Flotte erweitert Ihr entweder durch Neubau in einer der zahlreichen Werften oder schlicht und einfach durch das Entern feindlicher Kähne. Letzteres läßt sich nicht kampflos, sprich ohne zünftige Seeschlacht, erreichen. Zu diesem Zwecke wird von der Seekarte aus in einen 3D-Modus umgeblendet, der Euch direkt hinter das Steuerrad und die Geschütze Eures Flaggschiffs versetzt. Unter Berücksichtigung der Windverhältnisse müßt Ihr Euch in eine schußgünstige Position bringen und Euer Ziel mit einer von drei Munitionssorten bombardieren. Auf der taktischen Karte gebt Ihr den anderen Schiffen Eurer Flotte Befehle, denn anders als beim großen Vorbild können mehr als zwei Pötte an der direkten Auseinandersetzung teilnehmen. Ist der Gegner sturmreif geschossen, wird er beherzt gerammt und es kommt an Deck zum **Fechtkampf** mit dem Kommandeur, während Eure Crew das ihrige zum Sieg beisteuert. Für die Eroberung gegnerischer Hafenanlagen gilt das gleiche Prinzip: Erst die Festung unter Feuer nehmen, anschließend die Soldateska niederringen.

Solange keine Animation im Spiel ist, nämlich bei Stadt- und Seekartengrafik, dürft Ihr hochauflösende SVGA-Comic-Grafik bestaunen, für die Voxel-Seeschlachten und Degengefechte wird jedoch auf VGA heruntergeschaltet. Der Ausguck krächzt in lächerlicher Sprachausgabe, für das FM-Gedudel und flache Soundeffekte gibt's einen weiteren Atmosphäre-Malus. *us*



Die Seekarte erübrigt umständliches Navigieren per Hand



Das Fenster rechts oben führt Euch den Zustand des anvisierten Schiffes vor Augen

Einige Verschlimmbesserungen an Oceans Interpretation des heißgeliebten "Pirates!" stoßen mir sauer auf: Zuerst wäre da die gar nicht mal schlechte Idee mit den 3D-Schiffsgefechten, die sich aber als optisch unpassend und unübersichtlich umgesetzt erweist. Denn zum einen zappeln die Bitmap-Schiffe wie Spielzeug auf den Voxel-Wellen umher, zum anderen versinkt das Ganze bei mehreren Schlachtteilnehmern im Chaos. Wenig fair überdies, daß ein Kriegsschiff Euren Kutter mit einer einzigen Salve in Brand schießt. Zweites Ärgernis: Es gibt keine verschiedenen Szenarien mit variierenden Kräfteverhältnissen unter den Nationen, sondern nur eine relativ starre Handlung. Drittens und letztens hätte auch hier die Möglichkeit, fremde Kolonien von der Landseite her anzugreifen, die Eroberung um einiges erleichert. Trotz guter Ansätze keine Gefahr für den Oldie!

GEHT SO

Name .... **Sea Legends**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Ocean
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt .... 1 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

Grafik 60%
Sound 42%
Spielspaß

66%

Bilder auf

SHANNARA

Fantasy-Autor Terry Brooks' Romanserie "Shannara" dient als Vorlage für Legends jüngstes Adventure.

So wie ein Roman aus einzelnen Kapiteln besteht, müssen auch in "Shannara" von Eurem Helden Jak Ohmsford verschiedene, in sich abgeschlossene Einzelabenteuer bestanden werden. Zwischen den Episoden reist Ihr mit Eurer **Party** über das von Elfen, Zwergen, Gnomen, Trollen und Menschen besiedelte Land. Nur, wenn es Euch gelingt, jeweils einen Vertreter und ein Artefakt dieser miteinander rangelnden Rassen für Eure ehrenvolle Aufgabe zu gewinnen, kann das zersplitterte Schwert von Shannara wieder zusammengesetzt werden. Diese magische Klinge benötigt Ihr, um Sensenmann und Bösewicht Brona wieder zurück in die Schattenwelt zu befördern.Schon zu Beginn des Adventures erfahrt Ihr auf die unangenehmste Art und Weise, daß das Land seit dem erneuten Auftauchen von Brona von Monsterhorden heimgesucht wird. Doch ehe das Ungeheuer Euch den Garaus machen kann, greift Druide Alanon ein, der Euch nach dem Kampf die Erfüllung der großen Mission ans Herz legt. Noch bevor Ihr die nächste Stadt und damit die erste Episode erreicht, gesellt sich das erste Mitglied Eurer Gruppe dazu: Shella, das kesse Töchterlein des benachbarten Fürsten Leah. Insgesamt fünf **NPCs** schließen sich Euch im Laufe des Spiels an, was dem ansonsten reinrassigen Adventure einen gewissen Rollenspieltouch verleiht. Jeder dieser Charaktere besitzt ein eigenes Inventar, das durch das Anklicken eines Beutelsymbols neben dem Portrait zugänglich gemacht wird. Kommt es zwischen den Rätselepisoden auf Euren Überlandreisen zu einer Konfrontation mit Monstern, schaltet das Geschehen auf einen **Kampf-Bildschirm** um. Dort stehen sich Eure Party und die Angreifer gegenüber, in der Mitte seht Ihr eine gerenderte Kampfanimation des ausgewählten Gegners. Über ein Befehlsmenü könnt Ihr jedem einzelnen Party-Mitglied Anweisungen geben, Energiebalken über Freund und Feind zeigen die Schlachtenerfolge der Run-

PARTY

Als "Party" bezeichnet man in einem Rollenspiel nicht etwa ein lustiges Trinkgelage, sondern die Gruppe von Abenteurern, die der Rollenspieler liebevoll verwaltet und zu neuen Heldentaten führt.

NPC

NPC steht für "Non Player Character" und bezeichnet alle Personen in einem Rollenspiel, mit denen interagiert werden kann. Gelegentlich lassen sich NPCs auch dazu überreden, Eurer "Party" beizutreten.





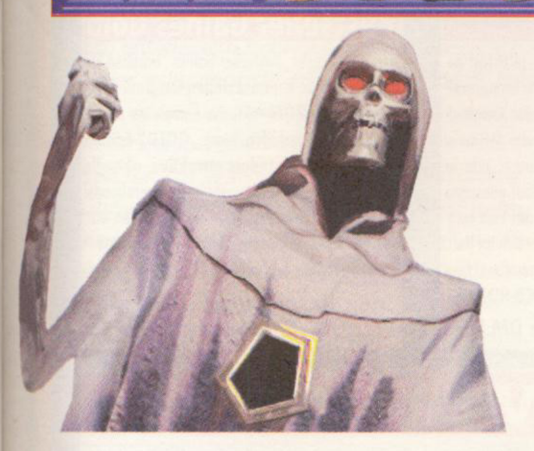


Im Zwergenland müßt Ihr zunächst einen ominösen Diebstahl aufklären, um die kleinwüchsigen Kämpfer auf Eure Seite zu bringen



Während Eure Abenteurergruppe im Verlies schmachtet, müßt Ihr Eure Unschuld beweisen

▲ Die Könige der Elfen und Trolls treffen sich zu einem Krieg der Worte



◀ Bösewicht Brona ist sauer



Bereits 1977 erschien das erste Buch der Shannara-Reihe "The Sword Of Shannara". Zunächst mußte sich der junge Autor den Vorwurf gefallen lassen, bei Tolkiens "Herr der Ringe" abgekupfert zu haben. Dennoch wurde die Reihe zum Erfolg: Millionen Leser, vor allem in den USA, sind heute begeisterte Fans der mittlerweile 17 Bände umfassenden Fantasyroman-Serie. Bei uns in Deutschland sind Brooks' Werke als Taschenbücher beim Goldmann-Verlag erschienen.

denkämpfe an. Leider bringen Euch bestandene Raufereien keine Erfahrungspunkte, dafür ist die Strafe bei Versagen milde: Ihr könnt den letzten Kampf beliebig oft von neuem beginnen. Die friedvollere Art der Auseinandersetzung des Spiels, nämlich die Konversation, findet ebenfalls auf einem speziellen Bildschirm statt. Neben einem Portrait Eures Gesprächspartners habt Ihr hier mehrere Fragen und Antworten zur Auswahl. Sämtliche Unterhaltungen in "Shannara" finden in **Sprachausgabe** statt, auf Wunsch können Untertitel eingeblendet werden. Die Handlungsanweisungen für Eure Spielfiguren klickt Ihr zusammen, indem Ihr einfach mit der Maus zunächst auf das Party-Mitglied und dann auf die Gegenstände, die manipuliert werden sollen, geht. Kleine Tips erhaltet Ihr aus den Träumen Jaks, vorausgesetzt, Ihr gönnt ihm bisweilen ein wenig Nachtruhe. Auch Eure Weggefährten wissen hin und wieder einen Rat. In einem Tagebuch werden alle Aktionen automatisch festgehalten, so daß Ihr gegen Ende Eurer Abenteuer einen kompletten Reisebericht in den Händen haltet. *fh*

DT. VERSION

Zwanzig Sprecher hat Virgin für die rund 200 000 Wörter umfassende deutsche Lokalisierung engagiert. Darunter befinden sich die deutschen "Stimmen" von Sean Connery (Druide Alanon) und Robert Redford (Erzähler).



Im Vergleich zu Legends "Mission Critical" verfolgt "Shannara" eher wieder die Linie der traditionellen Adventures aus Bob Bates konservativer Company. Obwohl selbst bei Legend die Zeit nicht stehenbleibt, findet dort auch heute noch recht wenig an Animation auf den Screens statt. Doch schließlich bestechen Legends Adventures seit jeher viel eher durch knackige Storys und knifflige Puzzles. Dieser Punkt geht diesmal mit an Terry Brooks, dessen Romanvorlage nicht penibel, aber akkurat umgesetzt wurde. Bei jedem Schritt durch "Shannara" spürt man die Substanz von Brooks' dichter Erzählweise. Das kommt dem Handlungsfluß merklich zugute. Die makellose deutsche Lokalisierung läßt Euch mühelos ins Programm eintauchen. Die Puzzles sind diesmal für Legend-Verhältnisse recht zugänglich ausgefallen, so daß "Shannara" durchaus auch mutige Einsteiger ansprechen dürfte.

GUT

Name			**Shannara**
Genre			Adventure
Hersteller			Legend/Virgin
Niveau			mittel
Preis			ca. 100 Mark
Spieler			1
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	4 – 100 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**68%**
Sound	**76%**
Spielspaß	

79%

Bilder auf

Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!









DOS TREND Magazin

Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise **mit Heft-CD-ROM** (enthält alle im Heft vorgestellten ca. 250 - 350 Sharewareprogramme) **oder mit HD-Heftdiskette** (enthält ca. 8 - 14 ausgesuchten Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe enthalten Sie einen **bekannten, erstklassigen Spielehit** jeweils in deutscher VGA-Vollversion (oftmals früher für **über DM 100,— im Handel** angeboten!), der als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf **CD-ROM dem Heft beiliegt**. Im Heft wird die **komplette Anleitung** - und meist auch die **vollständige Spielelösung** - gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktuelle Topspiele.

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!" Keine Shareware, sondern **kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfaßbar günstigen Preis - jeweils inkl. **Lizenz-Urkunde**! Eine komplette, bebilderte Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmumfang liegt dem Heft eine **HD-Diskette oder CD-ROM** bei.

Heftpreis nur DM 9,99

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inklusive kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** enthält jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unser besonderes Angebot! In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, jedes der hier abgebildeten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD!) **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten Ausgaben** über einen **Zeitraum von 4 Monaten kostenfrei zugesandt!** (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach die betreffende(n) Zeile(n) **auf dem umseitigen PEARL-Bestellschein** mit aus - und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung formlos und ohne Angabe von Gründen schriftlich mit - und die Lieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Jahres-Abo** mit jeweils **6 Ausgaben pro Jahr** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abo für jeweils 6 Ausgaben der **„DOS-TREND mit Diskette"**, **„Bestseller Games"** oder **„fast geschenkt"** nur jährlich DM 55,90 bzw. für die **„DOS-TREND mit CD-ROM"** jährlich DM 75,90 oder für die **„Bestseller Games GOLD"** jährlich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Abolieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug. Dieses Probeabo-Angebot zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift(en) waren oder sind.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐ FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐ FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐ FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐ FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐ FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐ FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐ FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐ FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99

BESTSELLER GAMES

☐ TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐ TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐ TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐ TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐ TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐ TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐ TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen.** Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

oder

☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ______________________

Bank ____________ Ort ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ______________________

Vorname ______________________

Straße ______________________

Plz./Ort ______________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444

SILENT THUNDER The Revenge

Im Sequel zu Dynamix' Klassiker bläst das Warzenschwein wieder zum fröhlichen Panzerknacken.

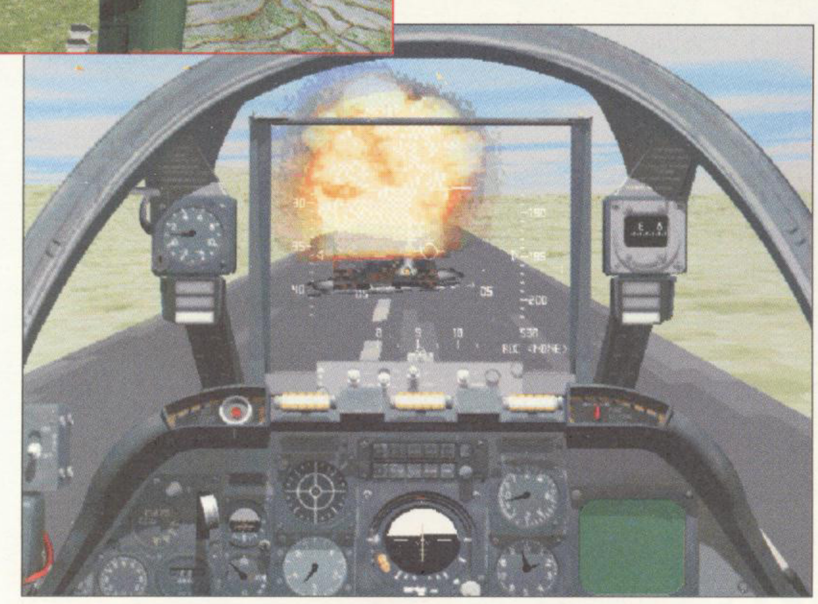
Legenden ranken sich um dieses Flugzeug. Angeblich soll es fähig sein, mit nur einer intakten Tragfläche und einem defekten Triebwerk in der Luft zu bleiben. Normalerweise steckt in einer Legende nur das berühmte Körnchen Wahrheit, im Falle der Republic A 10A Thunderbolt II jedoch entsprechen die meisten Legenden der Wahrheit. Das in den sechziger Jahren entwickelte Bodenangriffs-Flugzeug verfügt über redundante Strukturen, so daß z.B. der Verlust eines Stückes Tragfläche durch andere Bauteile kompensiert werden kann. Ihre Häßlichkeit hat der A 10 den Spitznamen "Warthog" eingebracht, die irakischen Bodentruppen nannten sie im Golfkrieg nur "Silent Thunder", da die Triebwerke des Jets derart leise sind, daß das erste, was die Bodentruppen von ihm zu hören bekommen, die Explosionen seiner Raketen sind. Nachdem Sierra – oder besser gesagt Dynamix – vor sechs Jahren bereits eine in Deutschland **indizierte** "Warthog"-Simulation entwickelt hat, lag es auf der Hand, diesem Jet ein zeitgemäßes Programm zu widmen, insbesondere, da die A 10 z.Zt. von den Amis außer Dienst gestellt wird. Genau hier setzt die Geschichte von "The Revenge" ein. Ende 1996 sind alle A 10 ausgemustert, bis auf eine Handvoll, mit der die neugegründete Spezialeinheit "Silent Thunder" ausgerüstet wird. Hier versammelt die Air Force die besten, erfahrensten und verrücktesten Piloten, die jemals im Cockpit eines Warzenschweins saßen. Der Bad-Boy dieser Abteilung ist Jack Haggart, dessen Rolle im Spiel natürlich Ihr übernehmen müßt. Nach dem Willen der Sierra-Entwickler wird "Silent Thunder" überall dort eingesetzt, wo



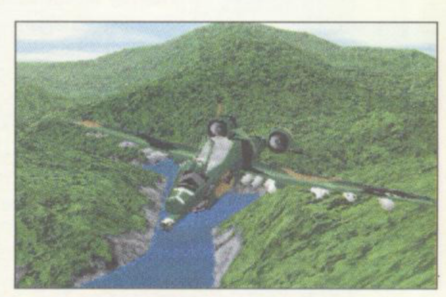
Killing Fields. In Korea gibt es sogar die örtlichen Reisfelder zu bestaunen.

INDIZIERUNG

Um zu verdeutlichen, auf welch dünnem Eis sich die Argumentationsstränge der BPS-Indizierungen teilweise bewegen, folgende Geschichte zur Warthog-Indizierung: In diesem Spiel flog der Spieler über Landschaften, in denen unter anderem auch Häuser herumstanden. Nun war es natürlich möglich, diese Häuser durch gezielten Beschuß zu zerstören. Da man ja davon ausgehen konnte, daß sich in jedem ordentlichen Haus auch Menschen befinden könnten, tötete man die Menschen ja theoretisch mit. Ergo: menschenverachtend, ergo: indiziert. Eine solche Begründung für die Indizierung eines Computerspiels wurde danach übrigens nie wieder ausgesprochen.



Das 30m-Geschütz macht kurzen Prozeß mit feindlichen Panzern. Es entspricht in Größe und Gewicht übrigens einem 1970er Cadillac!



Aces over Mountains. Der Arbeitstitel von Silent Thunder macht Sinn.

Kein anderes Single-Seat-Flugzeug kann soviel Waffenzuladung tragen wie die A10

Einfach schön! Warzenschweine im Formationsflug

Auf der Mission-Map findet Ihr Eure Hauptziele und Waypoints wieder

Sämtliche Waffen werden detailliert beschrieben



Die Explosionen sehen unglaublich plastisch aus

ein rasches, energisches und vor allem diskretes Eingreifen nötig ist. So müßt Ihr Euch in den drei Campaigns mit Drogenbossen in Kolumbien, Diktatoren im Golf (wie unerwartet) und Ex-Kommis in Korea herumschlagen. Wie in jeder anständigen Simulation, sucht Ihr Euch vorm Flug noch Eure **Waffen** aus, wobei Ihr zwischen vier vorgegebenen Standardkombinationen wählt oder jede Waffenstation selber bestückt. Der Realismus der Flugsequenzen läßt sich nur über zwei Schalter beeinflussen: Munition begrenzt/unbegrenzt und Unverwundbarkeit an/aus. Im Titan-verkleideten Cockpit angelangt, erwartet Euch beim Blick durchs HUD eine detaillierte, komplett mit Texturen überzogene Landschaft mit ebenfalls texturierten Gebäuden und Vehikeln. Das Instrumentenbrett strotzt zwar vor Knöpfen und Anzeigen, aber nur sechs davon zeigen wirklich etwas an; der Jet läßt sich also auch mit minimalen Flightsim-Kenntnissen problemlos starten. Seid Ihr jedoch in der Luft, kann's ganz schön haarig werden: Da sich die A 10 hauptsächlich in Höhen unter 200 Meter bewegt, schwebt Ihr ständig zwischen Absturz und feindlicher Radarerfassung . Zu allem Überfluß habt Ihr für die allermeisten Missionen nur begrenzt Zeit, mehr als drei, vier Zielanflüge sind oft nicht drin. Neben den bekannteren Waffen wie Maverick und Sidewinder, kommen auch nicht ganz so saubere Systeme wie Napalm oder die "Fuel Air Explosive"-Bombe vor, von deren verheerenden Wirkungen wir im Golfkrieg so gar nichts auf CNN zu sehen kriegten. "The Revenge" läuft exklusiv unter Windows 95, wobei Ihr per Tastendruck zwischen Fensterdarstellung oder Full-Screen-Mode umschalten könnt. Untermalt wird Euer Tank-Killen übrigens von einer ganzen Reihe professioneller Hard-Rock-Songs, die extra für das Spiel geschrieben wurden. sg

Tiefflug macht Laune! Nach den überschallschnellen, superstromlinienförmigen und computerunterstützten Jets, die in letzter Zeit simuliert wurden, tut es richtig gut, mit dem häßlichen Warzenschwein durch zerklüftete Schluchten zu donnern. Für das ungewöhnliche Betätigungsfeld der A 10 alleine würde sich schon die Anschaffung lohnen. Aber auch die Umsetzung ist gelungen: Von Anfang an stellt sich ein realistisches Fluggefühl ein, die Umwelt des Tank-Vernichters präsentiert sich im attraktiven Texturenkleid, und für den Soundtrack gibt's einen Extra-Bonus. Einzig die Fahrzeuge fallen aus dem Rahmen: Fast alle Vehikel sehen so flach aus, als wären sie in der Schrottpresse geplättet worden. Dies bleibt jedoch (neben dem ziemlich geharnischten Schwierigkeitsgrad) der einzige Kritikpunkt: Alles in allem ist "Silent Thunder" eine mehr als gelungene Fortsetzung.

SUPER

Name	**Silent Thunder**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Sierra		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	**VGA**	**MidRes**	**SVGA**
			✔
Sound	**S'Blast**	**GMidi**	**CD-A.**
	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	58 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**75%**
Sound	**80%**
Spielspaß	**80%**

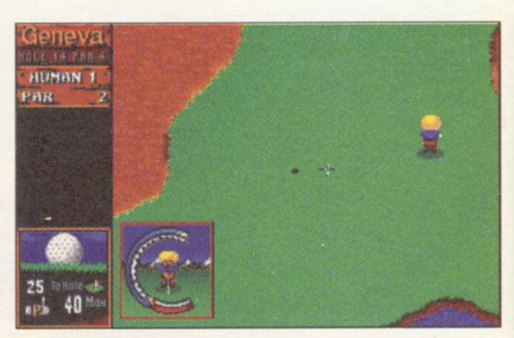
Demo auf CD

SENSIBLE GOLF

Golf der etwas einfacher gestrickten Art: In einer Minute ist ein Loch locker durchgespielt.

Sensible Software ist neben den Bitmap Brothers eines der Programmierteams, dessen Werke schon am Grafikstil eindeutig als solche auszumachen sind. Zu einer Art Markenzeichen wuchsen inzwischen die nur wenige Pixel großen Sensible-Männchen heran, die zu den Hauptakteuren der Sensible-Soccer-Reihe und bei zwei Auflagen eines indizierten Action-Strategiespiels zählten. Kein Wunder, daß sie nun auch bei der Sensible-Version des softwaremäßig äußerst beliebten Golfspiels herhalten müssen. Einen weiteren Links 386 Pro- und PGA Tour Golf-Klon wollten sich die Mannen um John Hare und Chris Yates aber ersparen; kein Pentium-Power verschlingendes Edel-3D also, sondern eine der Fußballserie aus dem eigenen Hause ähnliche schräg-von-oben-Sicht. Auf ingesamt 25 Phantasiekursen mit je 18 Löchern könnt Ihr allein oder mit bis zu 71 Freunden (wohl dem, der einen großen Bekanntenkreis besitzt) Euer Geschick im Umgang mit den Puttern, Eisen und Hölzern beweisen. Die Bedienung ist bewußt einfach gehalten. Ihr sucht Euch den richtigen Schläger aus und bestimmt mittels eines Fadenkreuzes die Schlagrichtung. Beides ist netterweise schon vorgegeben, allein die vorgeschlagene Flugbahn des Balles ist des öfteren unpassend, da der Rechner immer direkt auf die Fahne zielt. Anschließend wird dann durch drei gut getimte Mausklicks noch die Schlagstärke angegeben – und schon bewegt sich erst mal gar nichts. Trefft Ihr nämlich nicht genau die rote Zone im unteren Teil des Schwungkreises, so schlägt Euer Pixelgolfer schlicht und einfach daneben. Je mehr Schwung, umso leichter passiert der erniedrigende Schlag in die Grasnarbe. Nach ein paar weiteren Versuchen, bei denen Euer Golfball außerdem noch die dichten Wälder und zahlreichen Wasserhindernisse näher kennenlernt, geht das Swingen aber recht flott und mit guten Erfolgsaussichten von sich. Ist nach den ersten erfolgreichen Treffern glücklich das vorerst rettende Grün erreicht, schaltet das Programm auf eine Nahansicht um. Jetzt wird's allerdings etwas lächerlich: Da Sensible Software zwar Unebenheiten im Grün haben wollte, andererseits aber entweder zu faul oder unfähig war, dies grafisch darzustellen, pflanzten sie einfach ein paar Pfeile ins Gras, die beim Darüberrollen den Ball in die jeweilige Richtung ablenken.

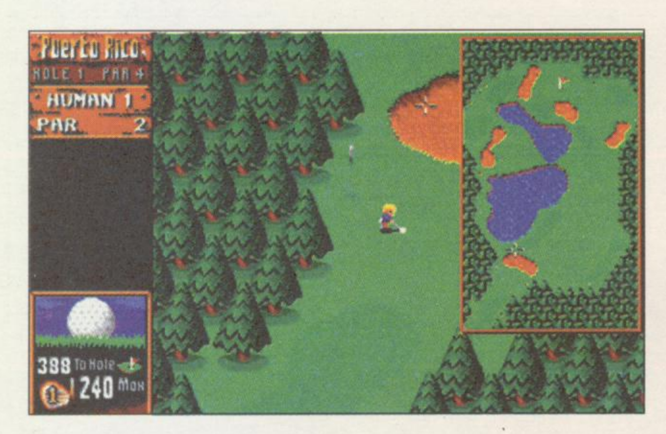
Highlight des Spiels ist der Multiplayermodus, bei dem sich bis zu 72 Leutchen (!?) vor einem Monitor (??) versammeln dürfen, um in einer Runde, einem Turnier oder gleich der ganzen Saison über alle 25 Plätze den Besten zu ermitteln. Freunde leichter Abwandlungen können sich zudem am Matchplay versuchen, bei dem der die Nase vorne hat, der die meisten Einzellöcher für sich entscheidet. *mg*



Bitte den Pfeilen folgen: Anschaulicher kann man Gefälle nicht darstellen



Golferbau leichtgemacht: Der Spieler-Editor



Die aufrufbare Karte deckt alle Gemeinheiten des jeweiligen Loches auf



Sitzt Ihr meistens alleine am Computer, könnt Ihr Euch den Kauf von Sensible Golf getrost ersparen. Daß Sensible Software nicht den Platzhirschen des Golf-Business nacheifern wollte, ist durchaus zu begrüßen; ein weiteres (mißglücktes) High-End-Golf braucht wirklich niemand mehr. Umso erstaunlicher ist daher das stockkonservative Spieldesign. Weder neue noch witzige Ideen finden sich in dem grafisch und soundtechnisch schwachen Actiongolf. Gerade wegen des freiwilligen Verzichts auf Realitätsnähe hätten sich doch wunderbar hindernis- und phantasiereiche Kurse stricken lassen. Ab mindestens drei menschlichen Mitspielern sieht die Sache etwas anders aus. Hämisches Grinsen über den Fehlversuch eines (Noch-) Freundes ist da ebenso an der Tagesordnung, wie das Ärgern über einen gelungenen 30-Fuß-Putts des ärgsten Konkurrenten.

GEHT SO

Name	**Sensible Golf**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Sensible Software/Virgin
Niveau	mittel
Preis	70 Mark
Spieler	1 bis 72

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen		33	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine
Grafik	**38%**
Sound	**32%**

Spielspaß

Solo	Multi
53%	65%

ZONE RAIDERS

Der atomare Holocaust – eine Gefahr, die seit dem Ende des Kalten Krieges gebannt zu sein scheint – taugt immer noch als Schreckgespenst und Inspirationsquelle minderbegabter Programmierer. Auch das Szenario zu "Zone Raiders" von Virgin geht davon aus, daß irgendein wildgewordenes Staatsoberhaupt auf den roten Knopf hämmert und somit die Zukunft zum anarchistischen Alptraum macht. Die überlebenden Rauhbeine düsen mit ihren "Hover Cars" durch die hauptsächlich aus Brücken und Tunneln bestehenden Landstriche, um sich gegenseitig mit Lasern, Maschinengewehren sowie ähnlichem Feuerwerksgerät zu rösten. Auf der Suche nach der letzten unverstrahlten Oase auf Erden, müßt Ihr Euch Zone um Zone vorkämpfen, den "V-Locator", eine Art Kompaß, der die Richtung zum Ausgang bzw. zu einem aufzusammelnden Objekt angibt, im Auge behalten und dabei innerhalb eines gewissen Zeitlimits bleiben. Denn nach Ablauf des Countdowns sitzt Euch der schwerbewaffnete "Guardian" im Nacken und gibt den nötigen "Motivationsschub". Das alles klingt aufregender, als es ist: Meist ärgert man sich über die konzeptlose Grafik mit ihrer Mischung aus abwechselnd grellbunt gemusterten oder betongrauen Texturmustern und legoförmigen Gegnern oder das dröge Leveldesign. Einzig brauchbar sind die (in VGA) annehmbare Geschwindigkeit und der Netzwerkmodus. "Zone Raiders" versprüht den Charme eines billigen italienischen "Mad Max"-Verschnitts.

us



Im Fadenkreuz ein angriffslustiger Ytong-Stein: Da merkt man die Liebe zum Detail

Name .... **Zone Raiders**
Genre .... Action
Hersteller .... Virgin
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler .... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt .... 4 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... keine

Grafik **44%**
Sound **38%**
Spielspaß

35%



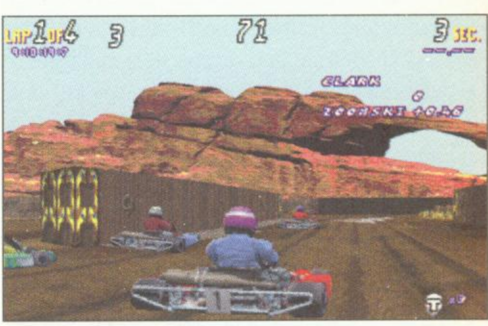
MANIC KARTS

Go-Go-Go-Kart! Für nur 40 Mark wird aus Eurem PC ein winziges aber kräftiges PS-Bolidchen.

Schumi hat´s getan und Tausende tun´s jedes Wochenende: Go-Karting ist in. Während der eine es als Sprungbrett zur Millionärslaufbahn benutzte, haben andere einfach nur Spaß am Rundendrehen mit den kleinen Kraftbolzen. Es ist ja auch ein kolossales Gefühl, nur wenige Zentimeter über dem Boden zu sitzen und immer hübsch im Kreis zu fahren. Natürlich muß da zu diesem Spaß auch eine Computersimulation her, denn welcher Modesport wird nicht auf CD-ROM gebrannt? Bereits vor gut einem Jahr gab das kleine britische Programmierteam "Manic Media" mit "Super Karts", einem schönen Fun-Karting, das von witzigen Extras und flotter 3D-Grafik lebte, seinen Einstand. Dieser Tage folgt der offizielle Nachfolger "Manic Karts".

Eigentlich hat sich am Spiel selbst nichts geändert. Ihr hockt wieder auf einem Kart, sucht Euch zu Beginn die Liga aus (50, 100, 150 oder 250 ccm), wählt einen Schwierigkeitsgrad und die Länge der Saison, die Ihr fahren wollt. Natürlich ist das Programm auch für eine schnelle Spritztour über eine der 16 Strecken in acht Ländern zu haben. Doch erst im Wettbewerb kommen Raser auf ihre Motivationskosten. Jedes Rennen bringt nämlich nicht nur Punkte, sondern auch Geld, das Ihr in bessere Motoren, Reifen, Extra-Nitros oder gar in die Bestechung der Rennjury anlegt. Logisch: Wer als erster nach einstellbar vielen Runden ins Ziel trudelt, kassiert schlicht die meisten Punkte und das höchste Preisgeld.

Grafisch hat " Manic Karts" ebenfalls dick aufgetragen: Neben aufschaltbarer SVGA-Grafik, dürfen nun auch allerlei Objekte á la "Bleifuß" vor sich her geschubst werden. Ob Hütchen, Schilder oder Begrenzungsmarkierungen, bei Bedarf läßt sich alles weg "crashen", was nicht niet- und nagelfest ist. Auf Knopfdruck wird auf andere Perspektiven geschaltet oder gar gegnerischen Fahrern über die Schulter geschaut, was sich nach ausdauerndem Test jedoch als relativ nutzlos herausstellte. Zwar mußte der Split-Screen-Zwei-Spieler-Modus gehen, doch dafür rasen sechs Freunde bei Bedarf durchs Netzwerk. *kn*



In Mexico wird nicht nur Tequila getrunken, sondern auch Kart gefahren



Ingesamt wird auf 16 Kart-Bahnen in acht Nationen um Sieg, Geld und Ansehen gerast

Mit genug Geld tuned Ihr Euren kleinen Flitzer

Zwei Kurse bieten Sightseeing in London



Das nenne ich preiswert! "Manic Karts" kostet nur sagenhafte DM 39,95 und ist, wie schon "Super Karts", ein reinrassiger Kart-Flitzer, der vor allem Spaß macht und nicht im geringsten den Anforderungen einer Simulation entsprechen will. Die 16 Strecken sind hübsch abwechslungsreich, die Gegner nicht doof und die Extras würzen den spaßigen Eintopf zusätzlich. Doch wurden die Macken des ersten Teils kaum ausgebügelt: Wieder gibt's nur die eckigen Wände als Kursgrenze und wieder verfängt man sich zu leicht darin und darf sich eine vordere Plazierung abschminken. Auch echte Rundungen, Schanzen oder Bodenwellen vermissen wir. Dafür gibt's jetzt Tunnel, dunkle Streckenabschnitte und SVGA-Grafik. Bleifüße greifen natürlich zu – "Manic Karts" ist kein echtes Highlight und leider ohne den geilen Split-Screen-Modus, aber für den winzigen Preis eine wirklich lohnende Anschaffung.

GUT

Name	**Manic Karts**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Manic Media/Virgin
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1 bid 6

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerk-Option

Grafik	73%
Sound	64%

Spielspaß

Solo	Multi
73%	80%

Demo auf CD

POWER-DATA

Power Play-Leser wußten es schon lange: Warcraft 2 ist der König aller Echtzeit-Strategicals. Drei Top-Positionen bestätigen das eindrucksvoll. Glückwunsch an D.I.D.: T.F.X. ist erstmals in allen Hitparaden vertreten!

Top 10 CD-ROM (Joysoft)

Platz		Name
1.	(3.)	Warcraft 2
2.	(4.)	Command & Conquer
3.	(–)	Albion
4.	(–)	Mechw. 2: Mission-CD
5.	(2.)	FIFA Soccer '96
6.	(9.)	Caesar 2
7.	(–)	Stonekeep
8.	(8.)	Need for Speed
9.	(1.)	Rebel Assault 2
10.	(–)	T.F.X.: EF 2000

Zur Erläuterung:
Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung des Titels im Vormonat.

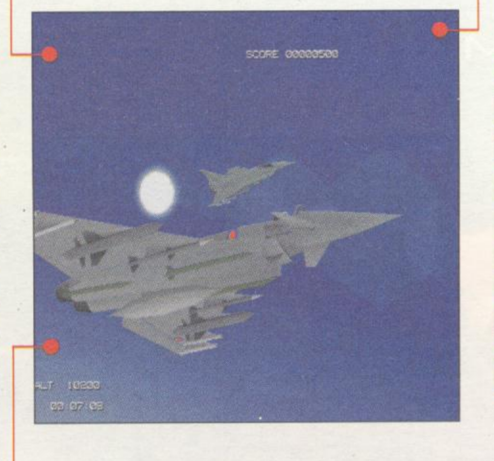
Top 10 CD-ROM (Media Control)

Platz		Name
1.	(5.)	Warcraft 2
2.	(3.)	Hugo 3
3.	(4.)	Command & Conquer
4.	(2.)	FIFA Soccer '96
5.	(1.)	Rebel Assault 2
6.	(–)	T.F.X.: EF 2000
7.	(6.)	The Need for Speed
8.	(8.)	Bleifuß
9.	(–)	Indy Car Racing 2
10.	(10.)	Caesar 2

Top 10 Floppy (Joysoft)

Platz		Name
1.	(–)	F1 Pole Position
2.	(–)	Hugo
3.	(–)	Dime City
4.	(5.)	Worms
5.	(–)	Hattrick
6.	(3.)	Sensible W. of Soccer
7.	(1.)	Biing
8.	(2.)	Das Dschungelbuch
9.	(10.)	Willy Lemke
10.	(9.)	Sim City Urban Ren.

Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: Februar '96



Top 10 Floppy (Media Control)

Platz		Name
1.	(–)	Das Dschungelbuch
2.	(1.)	Hugo
3.	(2.)	Der König der Löwen
4.	(4.)	Hanse – Die Expedition
5.	(7.)	Aladdin
6.	(3.)	Bundesl. Manager Hattrick
7.	(–)	Pole Position
8.	(6.)	Die Siedler
9.	(9.)	Nascar Racing
10.	(–)	Colonization

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: Februar '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

PC FUN

Top 15 Leserwahl

Platz		Name
1.	(2.)	Warcraft 2
2.	(1.)	Command & Conquer
3.	(3.)	FIFA Soccer '96
4.	(4.)	Crusader: No Remorse
5.	(9.)	Rebel Assault 2
6.	(6.)	Mechwarrior 2
7.	(7.)	Bleifuß
8.	(11.)	The Dig
9.	(14.)	Worms
10.	(5.)	TFX: EF 2000
11.	(13.)	The Need for Speed
12.	(8.)	NHL Hockey '96
13.	(15.)	Stonekeep
14.	(–)	Panzer General 2
15.	(–)	Caesar 2

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/96 sind:

Ingo Piechaczek, Bomlitz
WARCRAFT 2

Dominik Scholz, Gütersloh
FIFA Soccer '96

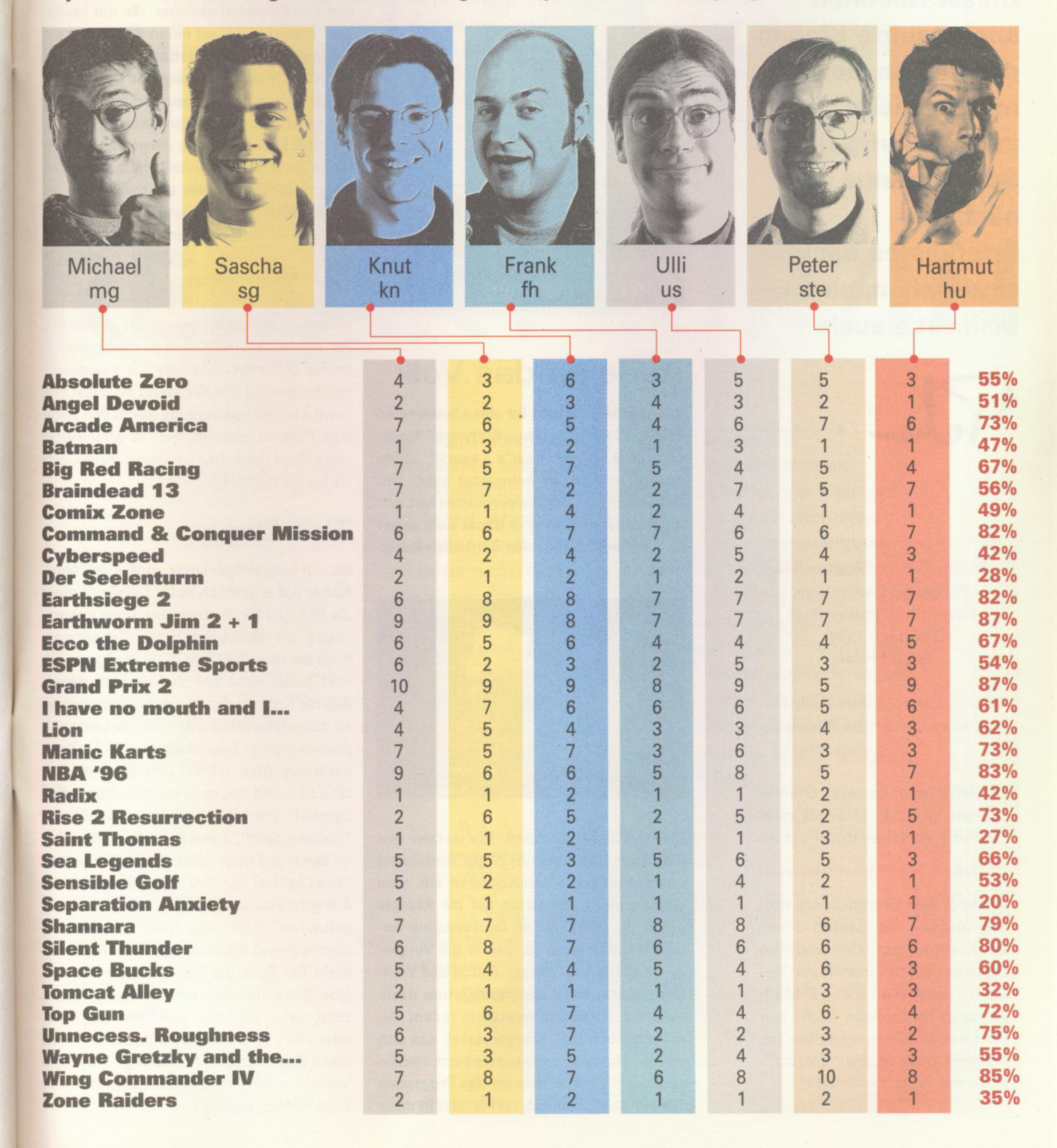
Sven Steinwald, Höchst
Command & Conquer

Arne Wesemann, Hamburg
Wing Commander IV

Roland Kenst, Bremen
Crusader: No Remorse

Sieben Stühle einer Meinung?

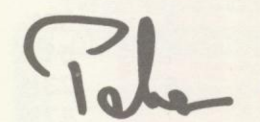
Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten Tests ganz anders urteilen müßte. Auf dieser Seite gibt **jeder Redakteur** seinen Senf **zu jedem Titel**. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.



Titel	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	POWER
Absolute Zero	4	3	6	3	5	5	3	55%
Angel Devoid	2	2	3	4	3	2	1	51%
Arcade America	7	6	5	4	6	7	6	73%
Batman	1	3	2	1	3	1	1	47%
Big Red Racing	7	5	7	5	4	5	4	67%
Braindead 13	7	7	2	2	7	5	7	56%
Comix Zone	1	1	4	2	4	1	1	49%
Command & Conquer Mission	6	6	7	7	6	6	7	82%
Cyberspeed	4	2	4	2	5	4	3	42%
Der Seelenturm	2	1	2	1	2	1	1	28%
Earthsiege 2	6	8	8	7	7	7	7	82%
Earthworm Jim 2 + 1	9	9	8	7	7	7	7	87%
Ecco the Dolphin	6	5	6	4	4	4	5	67%
ESPN Extreme Sports	6	2	3	2	5	3	3	54%
Grand Prix 2	10	9	9	8	9	5	9	87%
I have no mouth and I...	4	7	6	6	6	5	6	61%
Lion	4	5	4	3	3	4	3	62%
Manic Karts	7	5	7	3	6	3	3	73%
NBA '96	9	6	6	5	8	5	7	83%
Radix	1	1	2	1	1	2	1	42%
Rise 2 Resurrection	2	6	5	2	5	2	5	73%
Saint Thomas	1	1	2	1	1	3	1	27%
Sea Legends	5	5	3	5	6	5	3	66%
Sensible Golf	5	2	2	1	4	2	1	53%
Separation Anxiety	1	1	1	1	1	1	1	20%
Shannara	7	7	7	8	8	6	7	79%
Silent Thunder	6	8	7	6	6	6	6	80%
Space Bucks	5	4	4	5	4	6	3	60%
Tomcat Alley	2	1	1	1	1	3	3	32%
Top Gun	5	6	7	4	4	6	4	72%
Unnecess. Roughness	6	3	7	2	2	3	2	75%
Wayne Gretzky and the...	5	3	5	2	4	3	3	55%
Wing Commander IV	7	8	7	6	8	10	8	85%
Zone Raiders	2	1	2	1	1	2	1	35%

POWERPOST

Schreib mal wieder: Dieser reichlich angestaubte Slogan der Gelben Gefahr muß ja nicht zwangsläufig lange Spaziergänge zum nächsten Briefkasten nach sich ziehen, eine E-Mail tut´s auch...





Peter Steinlechner

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar

Online: CompuServe–Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief.**

Rede an das Volk

In Ausgabe 2/96 habt Ihr einen bewerteten Test der Mech-Trainings-Software" Mechwarrior 2: Ghost Bear's Legacy" abgedruckt, in dem Ihr behauptet habt: "Im Gegensatz zum Originalprogramm hält sich die Rahmenhandlung in Ghost Bear enger an die Vorgaben aus den Battletech-Romanen".



Dieses stimmt so nicht. Wir setzen den Simulator "Mechwarrior 2" zur Ausbildung unserer jungen Mech-Kadetten ein, zum einen weil er realistisch auf die Kämpfe gegen die Clans hier an der Fenceline vorbereitet, zum anderen, weil er die Vorgänge im Clanraum, die zur Flucht des Wolfclans führte, sehr wahrheitsgetreu nachzeichnet. Dieses kann man in jedem Geschichtsbuch (z.B. Kriegerkaste), das sich mit der Thematik auseinandersetzt, nachlesen. Die Situation, wie sie das Programm "Ghost Bear" zeichnet, ist bis jetzt in unserem Garnisonsabschnitt noch nicht vorgefallen und auch die inoffiziellen Informationen und Geschichtsbücher, die mir vorliegen, lassen nicht auf einen Bruch des auf Tykayyid ausgehandelten Abkommens schließen. Eure diesbezügliche Darstellung ist nicht wahrheitsgetreu und führt nur zu Verunsicherung in der Bevölkerung.
Ich bitte Euch, die oben dargestellten Fakten in einer Gegendarstellung in Eurer Zeitung zu veröffentlichen, um die Unruhe der Zivilbevölkerung nicht unnötig zu steigern.

Lt. McLean, Ancient Dragons, Planet Shei-Ran

Jawoll, Sir! Sache klargestellt! Damit dürfte die leidgeprüfte Zivilbevölkerung wieder unbesorgt schlafen können, Sir. Nebenbei, Sir, meinen Sie nicht, daß es wieder einmal an der Zeit wäre, den Joystick wenigstens vorübergehend aus der Hand zu legen und einen kleinen Spaziergang durch den nächsten Park zu machen, Sir? In aller Ruhe, wenn Sie wissen, was ich damit meine, Sir? Nichts für ungut, Sir!

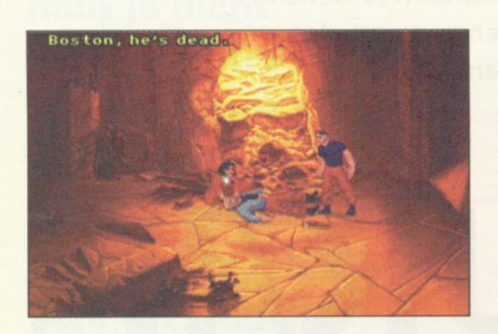
The Dig

Ich, ein langjähriger Leser, muß Kritik üben. Bisher hat eigentlich jedes Spiel mit mehr als 85% bei Euch auch eine gute Besprechung im Meinungskasten bekommen, doch bei dem Test von "The Dig" kann ich mich leider nicht des Eindrucks erwehren, daß die Kritiken der Redakteure eher negativ ausgefallen sind. Für mich als Leser und Abonnenten ist Euer Magazin eine Art Kaufberatung. Also, ich schlage das Heft auf, sehe 85% und das neue geniale "Volltreffer-Symbol" (wirklich super) und denke mir "geniales Spiel!" Dann lese ich mir Eure Kritik durch und frage mich, ob das der Test zu "The Dig" ist? Der Satz: "Die Revolution der Adventuregames hat auch hier nicht stattgefunden" Gott, was habt Ihr erwartet, durchgehend digitalisierte Filmchen, vielleicht das Spiel der Spiele? Wenn man von einer Adventure-Genre-Revolution sprechen kann, dann redet man von "Sam und Max" oder "Day of the Tentacle". Wer soll denn diese Spiele toppen? "The Dig" wurde im Vorfeld total hochgejubelt, und Ihr habt Euch fröhlich beteiligt.



Beim Adventure kommt doch vor allem auf die Rätsel und die Motivation an, doch das kam in Euren Kritiken viel zu kurz. Ich würde jedes Infocom-Adventure einer Grafikorgie von Sierra vorziehen. Wenn jemand "revolutioniert", dann muß man das an mehreren Spielen einer Firma messen. Und daß LucasArts und Infocom das Genialste ist, was es gibt/gab, da darf man nicht von "The Dig" erwarten, daß es alles bisher Dagewesene umkrempelt. Spiele wie "Simon" (geil!!) wurden doch auch alle nur von LucasArts abgekupfert.

Michael Kazmierski, Duisburg



Erst mal: Danke für Deine Offenheit! Man merkt Deinem Brief an, daß Du sehr hinter Deiner Sache stehst. Dem meisten, was Du schreibst, kann ich mich nur anschließen. Es stimmt, daß um "The Dig" bereits im Vorfeld ziemlich viel Wirbel gemacht wurde – ich finde aber nicht, daß es zuviel war. Immerhin kommt "The Dig" von keiner x-beliebigen Company, sondern von LucasArts: Daß aufgrund der bisherigen Spiele dieser Firma die Erwartungshaltung besonders groß ist, versteht sich wohl von selbst. "The Dig" wurde den Erwartungen in fast allen Punkten auch gerecht. Trotz aller Begeisterung lassen wir uns aber nicht davon abhalten, die eine oder andere Kritik anzubringen. Ohne jetzt ins Detail gehen zu wollen: Grafisch bietet "Day of the Tentacle" mehr Liebe zum Detail – und das ist immerhin schon fast zwei Jährchen alt. Sollen wir ab einer bestimmten Mindestpunktzahl nur noch jubeln? Trotzdem wird jeder Leser merken, daß "The Dig" momentan eines der besten Adventures ist.

Hardware

Ich wundere mich, daß sich viele Leute über die hohen Hardwareanforderungen von Spielen beschweren. Gleichzeitig wollen sie aber auch, daß die Qualität von Grafik und Sound immer besser wird (obwohl ich nur einen 486/DX2 besitze, gehöre ich nicht zu diesen Leuten; ich möchte zwar auch immer bessere Grafik und Sound, aber ich sehe ein, daß das natürlich auf Kosten der Rechenpower geht). Es ist doch wohl klar, daß die Hardware auch mehr berechnen muß, wenn ein Spiel hervorragende Grafik und Sound hat. Also sollen sie die Anforderungen akzeptieren oder immer mit der gleichen Qualität zufrieden sein. Wie regelt Ihr das eigentlich mit den Angaben der Hardware bei Tests? Habt Ihr bei Euch in der Redaktion vom kleinen 386er bis zum Hi-End-Pentium alles stehen und testet die Spiele auf jedem einzelnen Computer? Ich frage das nur, weil ich wissen möchte, ob Eure Angaben genau sind (was für mich neben Spielspaß absolut kaufentscheidend ist. Es dürfte einleuchtend sein, daß ich mir kein Spiel kaufe, das auf meinem Rechner vor sich hin schneckt). Also seid bitte möglichst genau bei Euren Angaben.

Daniel Kolster, Meckenheim

Einen ersten Anhaltspunkt finden wir meist in den vom Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen. Daß man denen nicht immer trauen kann, versteht sich allerdings von selbst: Deswegen überprüfen wir diese Angaben bei zeitkritischen Programmen nochmals auf den jeweiligen Rechnertypen. Natürlich haben wir die Möglichkeit, Spiele auf die jeweiligen Anforderungen hin zu testen. Ganz offen gesagt, fahren wir aber auch Spiele, die "nur" einen 386er brauchen, lieber auf etwas schnelleren Maschinen. Denn mal ehrlich: der Spielspaß ist einfach größer. Bei manchen Spielen, zum Beispiel einem Standbild-Adventure, ist es allerdings fast egal, wie schnell der jeweilige Prozessor ist: Bei diesen Programmen gehen wir nach kurzer Überprüfung von den Angaben des Herstellers aus.

Ultima zwei

Als ich den Artikel über Lord British las, konnte ich kaum glauben, daß "Ultima 9: Ascension" nicht mehr die Ultima-typische Isometriegrafik hat. Die ScreenShots aus dem Spiel zeigen etwas völlig anderes, als ich es gewöhnt bin. Als ich mit einem Bekannten aus Amerika darüber sprach, meinte dieser, daß die gezeigten Bilder DOCH aus dem Intro wären. Unter den in der Power Play gezeigten Bildern wird aber zweimal betont, daß die Bilder aus dem Spiel seien. Jetzt wüßte ich gerne, ob Eure Informationen aus zuverlässiger Quelle stammen, d.h., ob es sicher ist, daß das Grafiksystem des Spiels wirklich so radikal verändert wird. *Valentin Stricker, eMail*

Nun hätte ich noch eine Frage zu Ultima VIII: ich habe gehört, daß es zu diesem Spiel auch eine Zusatzdiskette geben soll, habe aber nie erfahren, wie sie heißt und wo man sie bekommen kann. Vielleicht könntest Du mir mehr darüber sagen.

Alexander Wälde, Steinbach

Was die Ultima IX-Bilder betrifft: Konnten wir erst auch nicht glauben. Aber Lord British höchstpersönlich hat es bestätigt: Die Bilder stammen nicht aus dem Intro oder irgendwelchen Cut-Szenen, sondern direkt aus dem Spiel.

Was die Zusatzdiskette zu Ultima VIII angeht: Ursprünglich war für "Pagan" tatsächlich eine solche geplant (deswegen auch die vielen nicht zu öffnenden Türen im Spiel, bei denen sollte sich die Zusatzdiskette "einklinken"), allerdings wurde sie wegen der von vielen Fans angebrachten Kritik an dem Spiel und den - vor allem in den USA - eher mäßigen Verkaufszahlen nie veröffentlicht. Statt dessen nimmt Origin die fehlende Handlung mit in den IX. Teil von Ultima auf.

Solo für zwei

Eine Kleinigkeit ließe sich bei den Tests von "Multiplayer-Games" noch verbessern, das würde viel an Info bringen und nix kosten: Bitte unterscheidet zwischen "echten" Multiplayer-Games und "Etikettenschwindel"! Echte: Descent, C&C,... ich kann mit zwei bis vier Leuten im Netz spielen und alle sind beschäftigt. Etikettenschwindel: Die Titel tragen zwar das Label "Multiplayer", meinen aber "Hot-Seat". Zwar können wir auch da unsere Rechner vernetzen, den Spaß hat jedoch nur jeweils einer, die anderen warten, warten, warten und warten! Wenn's denn wenigstens so wäre, daß alle ihren Zug gleichzeitig machen könnten und man sich nur gedulden muß, bis alle fertig sind, wäre das ja noch in Ordnung. Das Motto "nur einer hat Spaß" ist von gestern und das müßt Ihr auch 'rüberbringen!

Björn Schmidtpott, Pinneberg

Du hast völlig recht: Es gibt mittlerweile immer mehr Spiele, die sich das verkaufsfördernde Etikett "Multiplayer" anheften, deren Multiplayer-Modus gegenüber dem Solo-Modus aber praktisch nichts bringt. Deswegen machen wir mittlerweile auch nur noch bei echten Multiplayer-Spielen die doppelte Wertung und weisen gezielt auf Modem-/Netzwerkoption hin, um in diesem Punkt eine ganz klare Trennung zu haben.

Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur DM 14,90 können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

Dr. IRIS **AntiVirus Plus** zählt zu den weltweit **zuverlässigsten Antiviren-Programmen** und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes **Antiviren-Paket für DOS und Windows**: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen **Millionen von Anwendern** in den USA, Japan und Europa (darunter viele **namhafte Großkonzerne**, **Institutionen und Aktiengesellschaften**) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause **IRIS Software**, die in rund **30 Ländern der Erde** unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ist **nicht als Shareware erhältlich!**

Auch wenn Sie bereits andere Virenscanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ein halbes Jahr lang als **kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen** im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von **insgesamt DM 14,90** – das sind **weniger als 5 Mark je Lieferung**, und **die Portokosten sind bereits im Preis enthalten!** (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virenscanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der **kommerziellen, lizenzierten Vollversion** mit folgendem Leistungsumfang:

- Kompl. **deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller**
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde", Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virenscanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.
- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeichers (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz", um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
nur DM 14,90!

Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein **reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich)** umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die **Preise und Lieferbedingungen** des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im **regulären Jahres-Abo** erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das **Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur DM 119,80**, die **Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abopreis mit enthalten!** Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE
AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

☐ 98 **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo** (kommerzielle lizenzierte Vollversion, **insgesamt 3 Lieferungen** im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis von **komplett** nur **(inkl. Versandkosten)!** **14,90 DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich.
Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber ____________

Ort und Name der Bank ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________

Vorname ____________

Straße ____________

Plz./Ort ____________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444

BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE · AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

Wieder tolle Aktion!



Civilization 2

1992 war Sid Meiers Civilization der absolute Strategiehammer. Ob auch die 96er Auflage noch begeistern kann, erfahrt Ihr in einem großen Test.



Terra Nova

Schlüpft mit uns in den Kampfanzug einer intergalaktischen Eliteeinheit. Extraterrestrisch gut oder unterirdisch schlecht? Die Antwort steht in der nächsten Ausgabe.



Die Siedler II

Blue Bytes Pixelvolk ist wieder im Baufieber. Wir analysieren vorliegende Ergebnisse aus unserer Testsiedlung!



Multimedia-Komplettsysteme

Telekommunikation, fernsehen, arbeiten und spielen an einem einzigen System? Was taugen die aktuellen "Multimedia-Komplettsysteme"? Sind sie rausgeworfenes Geld oder eine Überlegung wert?



erscheint am **10. April**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Acclaim

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit
ME 1/96


MILD POWER
www.win! http://www.javaanse.de
JAVAANSE JONGENS
MILD
TOBACCO SELECTED
JAVAANSE JONGENS